



GAME

شماره پنجم

قبیله گیک ها





تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

بازی های رایانه ای (یک)

















فهرست

سخن سردبیر

برآمد باد صبح و بوی نوروز
به کام دوستان و بخت پیروز
مبارک بادت این سال وهمه سال
مبارک بادت این روز و همه روز
نوروزتان پیروز

با شماره پنجم مجله قبیله گیک ها و در اولین روز سال ۱۳۹۵ در خدمت شما هستیم.
بعنوان عیدی در این شماره از مجله به بازیهای کامپیوتری پرداخته ایم و امیدواریم که بتوانیم در این ایام فرخنده شما را با موضوعی شاد و فرح بخش مشغول نمائیم.
در اینجا فرصت را غنیمت میشمارم و چند نکته را در مورد آینده قبیله گیک ها خدمت شما خوانندگان وفادار اطلاع میدهم.
موضوع اول مربوط به نوع و نحوه انتخاب و انتشار مطالب قبیله گیک ها میباشد . همانطور که میدانید ما در هر شماره قبیله گیک ها بصورت کاملا تخصصی به یک موضوع میپرداختیم، ولی با پشنهاداتی که از خوانندگان عزیز دریافت کردیم تصمیم گرفتیم بجای تمرکز و انتشار ۱۰ مطلب در باره یک موضوع در یک شماره بهتر است در هر شماره و بصورت دنباله دار مطالبی در مورد آن موضوع منتشر کنیم.
موضوع دوم مربوط به نحوه ارتباط بیشتر با اعضای قبیله گیک ها میباشد . در این باره یک گروه چت تلگرامی برای ارتباط بیشتر خوانندگان با نویسندگان و همچنین بعنوان محلی برای به چالش کشیده شدن نویسندگان از طرف خوانندگان راه اندازی کرده ایم که میتوانید از آدرس زیر به آن وارد شوید.
https://telegram.me/geekstrib

موضوع سوم مربوط به نحوه همکاری با قبیله گیک ها میباشد. با راه اندازی گروه قبیله گیک ها تصمیم گرفتیم از این محیط استفاده کنیم و دوستانی که مایل به همکاری با قبیله گیک ها هستند ابتدا به عنوان نویسنده مهمان و از طریق این گروه با قبیله همکاری نمایند و پس از چند مورد همکاری به عنوان نویسنده مهمان کم کم جذب تیم اصلی قبیله گیک ها شوند.
موضوع چهارم مربوط به سبک صفحه بندی مجله میباشد که دوستانی معتقد بودند که ساده و قدیمی میباشد. در این مورد باید بگوئیم که ما سعی داریم در کمترین فضای ممکن بیشترین اطلاعات ممکن را به خوانندگان خود منتقل نمائیم و دلیل انتخاب ۴ ستون در هر مطلب و همچنین محدود کردن یک عکس برای هر ستون و در کنار آن انتخاب اندازه فونت در همین راستا میباشد.
آخرین موضوعی که میخواهم به آن اشاره کنم در مورد موضوعی است که دوستی در تماس مستقیم با مجله و با اشاره به این نکته که ما در قبیله گیک ها آموزش نمیدهیم پیشنهاد کرده بودند که نویسندگان تجربیات خود را در موارد مختلف بصورت مطالب آموزشی منتشر کنند.
باید خدمت این دوست عزیز و خوش فکرمان عرض کنیم که پیشنهاد حالب و مفید شما را شنیدیم و سعی خواهیم کرد در شماره های بعدی مطالبی در قالب آموزش داشته باشیم که البته برگرفته از تجربیات شخصی نویسندگان میباشد.
بیشتر از این مزاحم وقت شما نمیشوم و شما را به مطالعه شماره پنجم مجله قبیله گیک ها دعوت میکنم.

@BoBzBoBz

تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان

در روند رشد و بزرگ شدن کودک، انجام بازی برای رشد همه جانبه کودک بسیار ضروریه. در واقع نخستین گروهی که کودک پس از خانواده با اون آشنا میشه گروه های بازی دوران کودکیه، که از این طریق کودک احساس تعلق به گروه یا عضو گروه بودن رو درک میکنه. با پیشرفت روز افزون تکنولوژی و ورود کامپیوتر به تمامی عرصه ها و شئون زندگی انسان ها، به تدریج بازی های کامپیوتری هم در کنار بازی های سنتی مطرح شدن و مورد توجه قرار گرفتن.

با پیشرفتی که بازی های کامپیوتری در سال های اخیر داشتن، بازار اسباب بازی رو به تسخیر در آوردن. از کانون توجه قرار دادن حس کنجکاوی و ماجراجویی کودکان و هدیه دادن دنیایی از هیجان به کودکانِ تشنه ی جنب و جوش میشه به عنوان عاملی نام برد که بر تعداد طرفداران این بازی ها افزود. حال سوالی که اینجا مطرح میشه اینه که بازی های رایانه ای چه تاثیری بر کودکان دارن؟

اگه این سوال رو در سطح جامعه مطرح کنیم، میبینیم که با بالاتر رفتن سن افراد پاسخ دهنده، پاسخ های نسبتا منفی تری رو دریافت میکنیم، در بین همه ایرادهایی که به بازی‌های رایانه ای وارد میشه، یکی از مهم‌ترین موارد مربوط به دور کردن فرد از اجتماع است ولی تحقیقات جدید دانشمندان نشون می‌ده که این مورد کاملا اشتباهه . محققان با بررسی رفتارهای اجتماعی افراد دریافتن که برخلاف باورهای عمومی، بازی‌های کامپیوتری روی رفتار های اجتماعی افراد تاثیرات مثبتی داره، البته این امر تنها درباره بازی‌های گروهی صادقه، جان والز (John Velez) دراین مورد میگه: "ما کشف کردیم که انجام بازی‌های کامپیوتری با کمک یک همراهِ خوب می‌تواند موجب بالا رفتن سطح توقعات درباره فعالیت ها از دیگران شود و در حقیقت ذهن فرد را برای شروع فعالیت های اجتماعی آماده کند". این موضوع حتی برای بازی‌های خشن هم صدق میکنه. والز درباره این موضوع می‌گه: "بازی‌های کامپیوتری مشارکتی موجب می‌شود تا حتی با افراد تیم رقیبِ شما که قصد شکست دادن شما را دارند نیز بهتر برخورد کنید". این تحقیقات نشون داده که خالی شدن هیجان و خشونت در محیط بازی های رایانه ای که با همکاری دیگر انسان‌ها انجام می‌شه، موجب میشه که فرد در دنیای واقعی، بسیار مهربان‌تر و لطیف‌تر باشه و برخورد اجتماعی بهتری رو از خودش نشون بده.

در کنار مواردی که ذکر شد، در بازی های رایانه ای به دلیل اینکه هنگام بازی چشم ها باید خیره به مانیتور باشه و دست ها دائما روی کنترلر، هماهنگی خوبی بین دست و چشم کودک به وجود میاد و همچنین بخاطر اینکه در بازی تصمیم گیری باید در لحظه صورت بگیره، کودک مستقل و با قدرت تصمیم گیری بالا رشد میکنه. بازی های رایانه ای به کودک یاد میده که باید برای پیشرفت و باز کردن در های جدید به روی خودش سخت تلاش کنه چرا که در صورت تلاش نکردن شخص به مراحل بعدی راه پیدا نمیکنه. در واقع این امر ضرب المثل نابرده رنج گنج میسر نمی شود رو در ذهن کودک تداعی میکنه.

با این وجود، بازی های رایانه ای معایبی هم دارن. به علت خیره شدن مداوم به مانیتور در هنگام بازی، چشم های کودک تحت تاثیر نور مانیتور دچار آسیب دیدگی میشه. در بعضی اوقات کودک جوری تو بازی غرق میشه که اصلا توجهی نمی کنه که ساعت هاست بدون هیچ حرکتی در یک وضعیت ثابت نشسته و این موضوع ممکنه استخوان بندی و ستون فقرات کودک رو مورد تاثیر قرار بده. در کنار آسیب های جسمانی که بازی رایانه ای برای کودک در پی داره، مسبب آسیب های روحی و روانی نیز هست.

تقویت حس پرخاشگری یکی از مواردیه که اکثر افراد جامعه اعتقاد دارن مهمترین اثر منفی بازی های رایانه ای بر کودک است چون مهمترین مشخصه بازی های رایانه ای حالت جنگی و مبارزه ای اون هاست، که کودک باید برای رسیدن به مراحل بالاتر با نیرو های مخالف بجنگه. استمرار چنین بازی هایی کودک را ستیزه جو و پرخاشگر بار میاره و شاید یکی از دلایل مخالفت والدین با انجام بازی های رایانه ای کودکانشان همین بروز پرخاشگری باشه.

سوالی که در انتها ذهن هارو به خودش مشغول میکنه اینه که در کنار مزایا و معایبی که مطرح شد میتوان ارزیابی درستی از مثبت در نظر گرفتن یا منفی انگاشتن بازی های رایانه ای داشت ؟ و در نهایت چه باید کرد که در کنار تمامی معایب و تاثیرات منفی، بتوان از جنبه های مثبت آن استفاده نمود و به هرچه بهتر رشد کردن کودکمان کمک کنیم ؟

@mansourebrahimi









دخترها و بازی های رایانه ای

در افکارم غوطه ور شدم، رویایی منو با خودش به دوران کودکی برد، موشکافانه همه بازی های اون زمانو بررسی کردم، خیلی راحت میشد پیداشون کرد، اونارو همه جا میشد دید، منظورم تفاوت هاست، فقط نیاز بود با دقت بیشتری دنبالشون بگردم.



تا اونجایی که یادم میاد بازی های دخترونه ای که انجام میدادیم شامل عروسک بازی، خاله بازی، لی لی، قایم باشک (اون هم بعضی وقتها) و بازی هایی که کاملا جدا از مفهوم رقابتی بود و همینطور میدونم که آقا پسرها همیشه بازی هایی رو انجام میدادن که هیجان بیشتری داشت و مفهوم رقابتی بودن بازی اولویت بالایی تو انتخابش داشت.

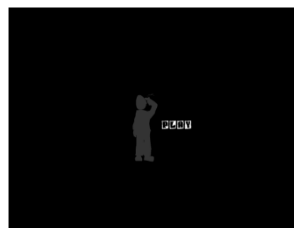
توی بازی های پسرونه یا حتما باید دو شخصیت یا دو طرف برنده و بازنده وجود داشته باشه یا اینکه اگه هیجان بازی کم بود و رقابتی نبود به احتمال زیاد زد و خوردی بین آقا پسرها اتفاق میفتاد تا بتونه جایگزین اون هیجانی بشه که مقدارش توی بازی کم بود. یادم میاد روزی پدرم دستگاهی رو به خونه آورد. برادرم میشناختش اما واسه من خیلی غریبه بود.

من زیاد بازی کردن رو دوست نداشتم و این شد که اون دوست جدید اومد تا من و برادرم به همراهش روزهارو جور دیگه ای بگذرونیم.

اسمش میکرو بود و دلیل خونه نشین شدن ما و بچه های هم نسل ما، که بعد ها فهمیدم یکی از اولین مدل دستگاه های بازی های ویدیویی بود.



با توجه به تحقیقات، بازی های رایانه ای بین پسرها طرفدار بیشتری دارن، در واقع دخترخانم ها اگر هم دوست داشته باشن این بازی ها رو تجربه کنن به نتیجه خوبی نمی رسن، چون اکثر این بازی ها با اصلا با روحیاتشون سازگار نیست. البته سازنده های این بازی ها برای کسب درآمد بیشتر از اینکه خانم ها رو به سمت بازی هاشون جذب کنن بدشون نمیاد، اما تاثیر گذاشتن روی دخترها کار آسونی نیست، چون اکثر این بازی ها پر از خشونتن و بیشتر با روحیات پسرونه جور در میان و با توجه به اینکه دخترها علاقه ای سطحی و گذرا به بازی ها دارن، بیشتر به بازی های فکری و کوچیک روی میارن. میزان علاقه دخترها به بازی های رایانه ای در حال افزایشه و این روند صعودی می تونه انگیزه ای باشه برای طراحی و تولید بازی هایی که با روحیات دخترها هماهنگی بیشتری دارن.



بسیاری از تحقیق ها نشون میده که بچه های پیش دبستانی (دختر و پسر) به یک اندازه به بازیهای رایانه ای علاقه دارن اما با بالغ شدن دخترها، میزان علاقه اشون به بازی و زمانی که به بازی کردن اختصاص می‌دن، کمتر می‌شه. بیشتر محقق ها آغاز این تفاوت رو در میزان استفاده از سن نوجوانی می دونن.

با بررسی انگیزه های دخترونه برای بازی کردن، میشه دلایلی برای کمتر بازی کردنشون در مقایسه با پسرها بدست آورد. پسرها بیشتر از دخترها به رقابت و چالش در بازی علاقه دارن، در مقابل دخترها بیشتر به همکاری در بازی علاقه دارن، از طرفی بیشتر بازی های رایانه ای محتوای خوشنت آمیزی دارن و دخترها عموما این بازی هارو دوست ندارن. دلیل دیگه ای که میشه بهش اشاره کرد اینه که پسرها به راحتی دوست هایی از جنس خودشون پیدا می‌کنن تا باهاشون درباره بازی بحث و تعامل نظر کنن ولی برای دخترها مشکله که دوست هایی از این نوع پیدا کنن.



نکته خیلی مهمی که میشه بهش اشاره کرد، اینه که بیشتر کاراکترهای بازی های رایانه ای مرد هستن و اگر هم از کاراکترهای مونث استفاده بشه به احتمال خیلی زیاد به صورت منفی به نمایش در میان.

تحقیقات نشون می ده که فقط ۱۶ درصد بازی های پرفروش دارای کاراکتر های مونث هستن، که حدود نیمی از آن ۱۶ درصد هم به جای اینکه در بازی فعالیت موثری داشته باشن، تماشاچی هستن و یا همراه کاراکتر نقش اصلی. همچنین دخترها بیشتر در نقش کسانی هستند که نیاز به کمک دارند، قربانی هستن و یا جایزه محسوب می‌شن.

معمولاخانم ها در بازی ها با اندام های برجسته و لباس های نامناسب نمایش داده می شن و بر روی جذابیت جنسی اونها تاکید می شه، اونها در بازی های رایانه ای یا موجوداتی ضعیف و دست و پا گیر محسوب می شن که نقشی فرعی و پیش پا افتاده رو به عهده دارن و یا کاراکترهایی همراه با جذابیت جنسی که به واسطه ویژگی های مردانه به یک قهرمان تبدیل می شن.



از اونجاییکه دخترها ترجیح میدن با آواتارهای زن (آواتار کاراکتری که به نیابت ازبازیکن در بازی حضور دارد) بازی کنن و این امکان در حال حاضر خیلی محدوده و حتی با انتخاب کاراکترهای زن هم در بازی کارهایی رو انجام میدن که جزء رفتارها و توانایی های مردونه است، گرایششون به بازی های رایانه ای کاهش پیدا میکنه.

میشه با ارائه راه حل هایی این موارد رو کاهش داد و شرایط رو برای حضور دخترها در بازی های رایانه ای مساعد کرد، به این صورت که کمپ های آموزشی طراحی و ساخت بازی برای خانم ها برگزار بشه، ایجاد کلوپ های بازی در مدارس و به کارگیری ایده های خانم ها در پروژه های ساخت بازی مواردی هستن که میشه بهشون اشاره کرد.

در انتها از همه شما مخاطبان عزیز دعوت میکنم که نظراتتون رو توی گروه قبیله گیک ها با ما به اشتراک بزارید و با ما در تماس باشید.

@Sh_Ebrahiimii

هنر Enviroment Design

شاخه ای از هنر طراحی بازی که اگر نباشد بازی ها به زیبایی که شما میبینید نخواهند بود.



دلیلی که باعث میشود شما در بازی احساس واقعی بودن داشته باشید و حسی که در اون جزئیات طراحی شده در بازی باعث میشه شما تصور کنید که خودتان در آن محیط حضور دارید. شاید فکر کنید که کار طراحی بازی بسیار ساده است اما بهتر است بگویم که شما اشتباه میکنید، زیرا فقط قسمت کوچکی از طراحی محیط، در بازی شامل پروسه ای بسیار پیچیده است که توانایی و مهارت های خاص خود را می طلبد که در این مقاله به آن اشاره میکنیم. برای اینکه شما یک طراح محیط بازی شوید به چه مواردی نیاز دارید ؟

استعداد و علاقه در طراحی.

در این مقاله بیشتر در مورد هنر D۳ و نیاز های شما جهت تبدیل به یک **Enviroment artist** میپردازیم.

کار شما از آنجایی شروع میشود که قبل از هر چیز محیط اولیه را روی کاغذ به همراه کانسپت های لازم طراحی نمایید.



مرحله بعدی طراحی مدل های D۳ مورد نیاز میباشد که توسط نرم افزاری های D۳ طراحی میشوند، مانند **Maya-3d Max - Bleneder - Cinama4D - Zbrush** توسط این نرم افزار ها مدل هایی ساخته میشوند و توسط ابزارهای خاصی متریال ها و تکسچر های مدل آمادهو روی مدل اعمال میشوند. در ادامه تفاوت میان **D max۳** و مایا را بررسی میکنیم تا انتخاب درستی داشته باشید، قابل ذکر است که این موارد فقط ابزار کار شما هستند و استعداد و توانایی شما مهمترین مورد در انتخابتان است.

به عنوان توضیحی خلاصه راجع به این دو نرم افزار میتوان گفت که **Maya** نرم افزاری است برای استفاده در صنعت فیلم سازی و **dmax۳** نرم افزاری است برای کمک به ساخت بازی های رایانه ای.



این دو نرم افزار شباهات های بسیاری دارند و تقریباً کارایی هر دو یکسان است، اما اگر دقیق تر شویم تفاوت ها نمایانگر می شوند و اولین تفاوت در قیمت این دو نرم افزار است به طوری که نرم افزار مایا با قیمت بالاتری نسبت به **dmax ۳** به بازار عرضه می شود، تفاوت دیگر در یادگیری می باشد به طوری که نرم افزار مایا پیچیدگی های خاص خود را دارد و برای کسانی که وارد این حیطه می شوند اولین پیشنهاد **dmax ۳** است. اما تفاوت عمده ای که بسیاری از کارشناسان بر آن واقفند اختلاف در کمیت می باشد چرا که نرم افزار **dmax ۳** در خلق تعداد زیادی کاراکتر موفق تر می باشد و کسانی که با این دو نرم افزار آشنایی داشته باشند می دانند که **dmax ۳** گزینه بسیار مناسبی برای ساخت **Video Game** بوده به طوری که با این نرم افزار شما قادر خواهید بود تا تعداد فروانی از کاراکتر را در زمان کوتاهی خلق کنیدکه یکی از ضعف های مایا در این قضیه می باشد، چرا که اهداف خلق این دو نرم افزار به گونه ای دیگر است در واقع می توان گفت که فراوانی کاربرد مایا به بخش سینما و تلویزیون بر می گردد که قدرت این نرم افزار را در این صنعت می توان به خوبی مشاهده کرد قدرت بسیار بالا در **Animation** و **Rendering** این نرم افزار را بسیار متمایز کرده، از دیگر خصوصیات مایا که قابلیت **Rendering** بالا می باشد به این صورت است که شما قادر به خلق آثاری با طول مدت زمان بیشتری می باشید، یعنی اینکه مایا قادر خواهد بود تا انیمیشن هایی با طول مدت زمان بیشتری در اختیار شما بگذارد، نرم افزار مایا پکیج کاملی برای فیلم سازی و صنعت فیلم و سینما می باشد . بسیاری معتقدند که **dmax ۳** گزینه ی بسیار خوبی برای ساخت انیمیشن های کوتاه مدت مانند تیزرهای تبلیغاتی می باشد. قابلیت **dmax ۳** برای مدل سازی بهتر از مایا می باشد و گزینه ی خوبی برای بازیسازی بوده و در این صنعت به عنوان یک پکیج کامل معرفی میشود، اما کاربرد های دیگر این نرم افزار در معماری و طراحی صحنه و ... می باشد.

و اما معرفی zbrush :

در بعضی از سایت ها به اشتباه از این نرم افزار به عنوان نرم افزار انیمیشن سازی نام برده می شود که کاملا اشتباه است. نرم افزار **zbrush** برای **sculpt** (حجاری کردن) بر روی مدل می باشد و البته با توسعه این نرم افزار امکان مدل سازی در نهایت کیفیت و جزئیات از شروع تا پایان در آن گنجانده شده است. اما در نسخه های نخستین آن، مدل سازها در نرم افزارهای دیگر مدل خود را می ساختند و برای افزایش جزییات مدل را به این نرم افزار انتقال میدادند و به مدل های خود جزئیات دقیقی را اضافه می کردند اما با توسعه این نرم افزار ، ساخت انواع و اقسام مدل ها به راحتی در آن صورت می گیرد. به صورتی که بیس مدل شما در **Dmax۳** ساخته و به **zbrush** منتقل میشود و میتوانید روی جزئیات مدل کار کنید.





و بعد از این موارد تمامی مدل ها در صحنه در انجین های بازی چیده می شود و موارد جزیی دیگه به صحنه اضافه می شود که شامل باد و فیزیک و صدا های صحنه که توسط صداگزار و صدا ساز تهیه شده است ... میباشد.

@rooham_inet

مصاحبه با یک گیک

با سلام خدمت شما در این قسمت مصاحبه ای در زمینه بازیهای کامپیوتری با یکی از گیک های (گیمر) ایرانی بنام علیرضا با آیدی AAP1024@ خواهیم داشت که شما رو به مطالعه آن دعوت میکنیم.

بابز: لطفا برای شروع کمی از خودتان و تجربیات گیکیتان در زمینه بازیهای کامپیوتری برایمان بگوئید تا بیشتر با شما آشنا شویم.

علیرضا: با سلام خدمت خوانندگان مجله قبیله گیک ها علیرضا هستم ۲۲ ساله از ایران و شهر تهران دانشجوی کارشناسی نرم افزار و علاقه مند/بازیکن بازیهای کامپیوتری. من بصورت حرفه ای بازی کردن رو با Dota در سال ۹۰ شروع کردم و در حال حاضر Dota2 بازی می کنم همچنین در یک تیم در حال تمرین هستم و به همراه این تیم اخیرا درچند دوره مسابقات آماتور مثل Iran PGC شرکت کردم.

بابز: لطفا کمی بیشتر در مورد این دوره مسابقات توضیح بدین و برای ما تعریف کنید که چه عاملی باعث شد تصمیم بگیرید در این مسابقات شرکت کنید؟

علیرضا: به صورت کلی وقتی قصد دارید چیزی رو به صورت حرفه ای ادامه بدید مثل ورزش و یا بازی کامپیوتری، شما دیگه به دید سرگرمی به قضیه نگاه نمکنید و هدف شما تبدیل به کسب در آمد و یا مقام در آن زمینه خاص می شه. همچنین مسابقات و جامهای داخلی و خارجی باعث ایجاد هماهنگی اعزای تیم و همین طور کسب درآمد در صورت کسب مقام می شوند.

بابز: اگر بخواهید به یکی از مهمترین مشکلاتی که بعنوان یک گیمر ایرانی با اون روبه رو هستید اشاره کنید آن مورد چه میتواند باشد؟

علیرضا: به موضوع بسیار مناسبی اشاره کردید.گیم نیازمند یک اینترنت قوی با کمترین لگ ممکن است. اگر تاخیر بیشتر از ۶۰ میلی ثانیه باشد تیم ها بازی نمی کنند اما در ایران در بهترین حالت ممکن بین ۸۰ تا ۱۲۰ متغیر است. نکته بعدی عدم حمایت است البته طبیعی است، به دلیل اینکه نسل گذشته هنوز در حال گذر هستند. برای مثال اگر من پدر شوم مشخصا درک درست تری نسبت به قابلیتهای این زمینه نسبت به نسل قبل خودم دارم این مشکل متاسفانه محدود به ایران نیست و مردم از گیم به عنوان یک سرگرمی برای گذران زمان یاد می کنند و این در حالی است که تمام ورزشها هم مثل فوتبال – کشتی و یا تنیس دقیقا هدف مشترکی را دنبال می کنند این مورد با گذر زمان حل می شود.

بابز : نظر شما در مورد صنعت بازی در ایران چیست؟

علیرضا: با این وضع موجود من امیدی به بازی سازی در ایران ندارم چرا؟ سال پیش سرانه فروش کل بازیهای ایرانی حدود ۱۵۰ میلیون دلار بود که به نظر مبلغ قابل توجهی می رسد اما اگر به آمار بازی های بین المللی نگاهی بیندازیم به اسمهایی مثل League Of Legends Dota2 World Of Warcraft با مبالغ نجومی فروش می رسیم. آیا این اشکال به بازی سازان ایرانی وارد است که چرا کم کاری می کنند؟ خیر به هیچ وجه به دلایل فرهنگی بازی های ایرانی باید سطح اخلاقی خاصی داشته باشند بنابراین مقداری از بازارهای خارجی از دست می رود، کپی رایت به صورت کامل معنی ندارد و شما هیچ گونه پیگیری از مراجع به صورت جدی نمی بینید، حمایتها از یک شرکت بازی سازی ناچیز است، کسی نمی داند بازی چیست!

بابز: آیا فکر میکنید صنعت ایران بعد از گذر از مرحله تکامل و قدرت گرفتن شانسی برای حضور در بازار جهانی بازیهای کامپیوتری دارد؟

علیرضا: بله یک بازی خوب همواره علاوه بر هزینه بردار بودن و طراحی و گرافیک و گیم پلی قوی نیازمند ایده ی خلاق هم هست از این دست موارد می توان به Flappy Bird اشاره کرد، قرار نیست الزاما هزینه زیاد باشد قرار است که بازی چیزی برای ارایه شدن داشته باشد.

بابز: آینده صنعت بازی در جهان چگونه میتواند باشد و ما در آینده با چه نوع بازیهایی روبه رو خواهیم بود؟

علیرضا: به نظر من بازی ها اینتراکتیو تر می شوند، شامل فعالیتهای فیزیکی بیشتری می شوند مخاطبانشان از سنین کم تا کهن سالان افزایش می یابد برای مفاهیم آموزشی و پزشکی و روان شناختی به کار گرفته می شوند همین طور به صورت مشخص دید کاملا واضحی از VR در بازی سازی دارم که زمینه ساز هرچه بهتر شدن این صنعت می شود.

بابز: تخیل شما در مورد دستگاههای بازی آینده شامل چه سیستمهایی میشود؟

علیرضا: مشخصه، عینک های VR و کنسولهای قابل حمل تر امکاناتی هستند که تا چند سال آینده فراگیر تر می شوند، اما در آینده همان طور که تلفن همراهمان دیگر جای خود را به تراشه های جاسازی شده در پوست می دهد احتمالا کنسولها هم تغییرات بزرگی خواهند داشت.

بابز : خوب کمی در مورد تیمهای بازی در ایران صحبت کنیم. تیمهای بازی موجود در ایران در حال حاضر چه ساختاری دارند و چطور تشکیل میشوند؟

علیرضا: ساختار تیم های بازی های آنلاین با سایر نقاط دنیا تفاوت خاصی نداره گروهی از افراد معمولا بین ۲۰ تا ۲۵ سال که از میانگین بازی کنندگان دیگر مهارت فردی بالاتری دارند اگر بتوانند اسپانسر به دست بیاورند یک خانه جدا برای تمرینات دارند در غیر اینصورت مکان بازی ها معمولا گیم نت هاست که متاسفانه تنها دو مورد باکیفیت در تهران مشاهده کردم. به طور کلی اگر تفاوتهای بین ایران و سایر نقاط دنیا در تشکیل تیم و مشکلات را بخواهیم بررسی کنیم شاید مشکل سربازی و خروج از کشور هم جلب توجه کند علاوه بر اینترنت نامناسب و فرهنگ جامعه در مورد بی فایده بودن گیم.

بابز : معمولا اعضای این تیمها را چه اقشاری از جامعه تشکیل میدهند؟

علیرضا: معمولا بیشتر گیمرها گروههای دانشجویی هستند و یا در حال گذراندن پیش دانشگاهی، باتوجه به همه گیر شدن این گونه بازی ها دسته بندی های قبلی برای طبقه خاص و شخصیت خاص بازیکنان وجود ندارد و تقریبا از هر قشری بازیکن وجود دارد.

بابز: کمی در مورد تیمی که در آن عضو هستید برایمان توضیح بدهید و اینکه شما چگونه با این تیم و اعضای آن آشنا شدید؟

علیرضا: من و دوستان دانشگاهیم و بعضی از دوستانی که در استیم با هم آشنا شده ایم یک تیم ۵ نفره Dota ایجاد کرده ایم که از آن برای تمرین گروهی و فردی استفاده میکنیم. در کل تعداد گیمرهای ایران آنقدر محدود است که به چند گیم نت و تعدادی در حدود ۱۰ تیم مطرح محدود میشوند که غالبا در تهران فعالیت دارند چون بیشتر تورنومینتها و امکانات مورد نیاز برای بازی کردن

در این شهر در کنار هم جمع شده اند.

بابز: هر روز چه مدت زمانی را به بازی کردن اختصاص میدهید و این مدت را چگونه میگذرانید؟

علیرضا: بازیکن های حرفه ای معمولا بین ۸ تا ۱۲ ساعت از زمان روزانه خودشان را به گیم اختصاص میدهند من به صورت متوسط بین ۲ تا ۵ ساعت هر روز در استیم مشغول بازی هستم که با زمان متوسط هر بازی ۱ ساعت تقریبا بین ۲ تا ۵ بازی در هر روز به همراه تیم انجام میدهم.

بابز: برای کسانی که میخواهند وارد دنیای بازیهای مدرن کامپیوتری شوند چه پیشنهادی دارید؟

علیرضا: به عنوان یک گیمر و کسی که با دوستانم در استیم در ارتباط هستم به نظر من ابتدا اگر در ایران هستید به فکر سربازی و اتمام تحصیلاتتان باشید به دلیل مشکلاتی که دوستانم برای رفتن به تورنومنت های بین المللی داشتند به نظرم نیاز به اشاره داشت، نکته بعدی داشتن یک تیم هستش که با همدیگر دوست و هم سطح باشید و در آخر هم پیدا کردن یک کاپیتان مناسب برای رهبری تیم که با تجربه تر از بقیه باشد به نظرم با این تفاسیر به همراه ۲ سال تمرین متوالی می توانید در سطح حرفه ای مدعی قهرمانی باشید.

بابز: کمی تخصصی تر به دنیای بازیها بپردازیم. بنظر شما در حال حاضر چه نوع سخت افزاری در ایران در بین بازیکنهای حرفه ای مورد استفاده قرار میگیرد؟

علیرضا: خب به نظر من برای گیمرهای تازه کار و یا افرادی که دانش کمی در کامپیوتر دارند **PS** و یا **XBOX** گزینه مناسبتری هستش و آمار فروش این کنسولها با آمدن کنترلر هایی مثل کینکت بیشتر هم شده، اما برای گیمر های حرفه ای هیچ چیزی جای **Pc Master Race** را به دلیل قدرت و قیمت نمیگیره.

بابز: در همین رابطه نظرتون در مورد بازیهایی که در حال حاضر بیشتر توسط بازیکنهای حرفه ای ایرانی در داخل ایران بازی میشه چیه؟

علیرضا: در دنیای بازی های کامپیوتری برای **PC** به دلیل نبود تحریمها و یا وابسته بودن بازی های به یک معماری خاص معمولا بازی هایی که در ایران هستند و بازی های که در کشورهای دیگر هستند تفاوت آنچنانی ندارند، بازی هایی مثل **Dota**، **WOW،CS GO،HON،LOL** بازی های مطرح بین المللی هستند که در ایران هم طرفداران خاص خودشان را دارند.

بابز: بازی بصورت تیمی چه مزایایی دارد و چرا ترجیح میدهید در یک تیم بازی عضو باشید؟

علیرضا: می تونیم اینجوری بگیم اگر شما بازی رو مثل ورزش ببینید یکسری از ورزشها گروهی هستند یکسری فردی، فرقی بین مدال طلای تیم بسکتبال با مدال طلای یک فرد در یک دومیدانی نیست، بیشتر بستگی به بازی و شخصیت فرد داره، که دوست داره در تیم باشد و یا فردی به این مسئله نگاه کند.

بابز: برای برقراری ارتباط صوتی بین اعضای تیم در بازیهای تیمی از چه ابزاری استفاده میکنید و نحوه انجام کار به چه صورت است ؟

علیرضا: ما از نرم افزار **Team Speak** بر روی یک **VPS** استفاده میکنیم و همین طور خود بازی امکان مکالمه و چت را برای بازیکن ها ایجاد میکند و بعضی ها که در کشورهای توسعه یافته هستند و از اینترنت بهتری استفاده می کنند با تماس **Skype** در طول بازی یا قبل و بعد بازی با همدیگر هماهنگی های تکنیکی و تاکتیکی رو انجام می دهند.

بابز: میشه کمی بیشتر در مورد بازی که انجام میدید توضیح بدین و بگید که هدف در این بازی چه میباشد و هر یک از اعضای تیم چه مسئولیتی دارند؟

علیرضا: خب **Dota** یک بازی مبارزه ای ۵ به ۵ هست، یعنی در هر تیم ۵ بازیکن با یکدیگر یک هدف خاص را دنبال می کنند من در تیم نقش ساپورت و کمک کننده به سایر اعضای تیم را دارم، که آنها نقش های هجومی تر و پررنگ تری را دنبال می کنند افرادی که نقش فعال تری دارند وظیفه هایی مثل کشتن دشمن و یا تخریب کردن تجهیزات دشمن را دارند اما افرادی که نقش ساپورت و یا کمک را دارند بیشتر به کارهای جانبی و کمک کردن به این افراد می پردازند.

بابز: برای صنعت بازی در ایران چه آینده ای رو تجسم میکنید؟

علیرضا: به نظر من صنعت بازی در ایران راه زیادی تا تبدیل شدن به یک صنعت پولساز را دارد. اما دید مردم نسبت به بازی باید مثل یک ورزش باشد، مثل یک تفریح که مردم برای لذت و گذران وقت آنرا انجام می دهند. وقتی این دید به وجود بیاید مسلما استعدادهای زیادی در این زمینه شکوفا خواهد شد. به عنوان مثال بازی **The Witcher** یک بازی لهستانی فوق العاده است که با حمایت مردم و دولت این کشور به نماد لهستان تبدیل شده تا حدی که در هنگام سفر پرزیدنت اوباما به لهستان به عنوان هدیه به ایشان اهدا شد که این نشان از ارزش گذاری بالا برای یک بازی را دارد.

بابز: با تشکر از حضور شما در این مصاحبه برای سخن آخر اگر مطلبی هست بفرمائید.

علیرضا: امیدوارم با گذر زمان و گسترش گیمینگ خانواده بازیکن ها و افراد نسل قبل جامعه درک درستی از مفهوم گیم داشته باشند گیم الزاما مثل سایر ابزارها هم میتواند کاربردی مناسب برای وقت گذراندن و آموزش داشته باشد و هم میتواند بسیار مخرب باشد.

@BoBzBoBz



تفریح گیکی

به باور بسیاری از روان شناسان و جامعه شناسان، بهترین روش آموزش چه برای کودکان و چه حتی برای بزرگ سالان بازی کردن است. امروزه بازی های رایانه ای عمیقاً با زندگی انسان ها پیوند خورده اند، در روحیه و تکوین شخصیت آنان، اثر عمیقی بر جای می گذارند و باعث تسریع و تسهیل یادگیری می شوند که از آموزش زبان و برنامه نویسی گرفته تا کمک به هماهنگی میان چشم و دست و پرورش عضله ها را شامل می شود.

برخی از بازی ها به ما کمک می کنند تا بسیاری از مهارت های زندگی را تمرین کنیم و به نظر برخی از پزشکان ، بازی های رایانه ای به بیماران کمک می کنند که زودتر سلامت خود را بازیابند و به داروهای مسکن، کم تر نیاز پیدا کنند. بر اساس مقاله ی منتشر شده در مجله نیچر محققان دانشگاه روچستر بیان داشته اند که بازی های کامپیوتری، ارتباط موثری با افزایش آی کیو، با استفاده از تقویت مهارت توجه بصری دارند.

ممکن است در نگاه اول یک بازی اصلا به نظرتان آموزش دهنده نیاید و فقط برای سرگرمی بازی کنید اما چقدر خوب می شود اگر این بازی به همراه سرگرمی مواردی برای آموزش ارائه دهد که در دنیای واقعی یادگیری شان طاقت فرسا و خسته کننده است. این آموزش آن قدر با چالش ها و تصاویری که برایمان آماده می کند جالب است که گذشت زمان را متوجه نمی شویم و ساعت ها بازی می کنیم. حتی می تواند نقش بسزایی در علاقه مند کردن ما به موضوع داشته باشد . البته تمامی این بازی ها مانند بسیاری از بازی های کامپیوتری نیاز به دانستن زبان انگلیسی دارند.



این بازی **code combat** نام دارد، نوعی بازی اکشن و استراتژیک می باشد و تفاوت آن با سایر بازی های کامبت این است که کلیه حرکت ها با استفاده از زبان برنامه نویسی انجام می شود و با یادگیری این بازی میتوانید یک برنامه نویس حرفه ای شوید. درحال حاضر ۶ زبان مختلف را می توانید با این روش فراگیرید از جمله: **Python, Lua** و **CoffeeScript,Io ,javascript ,Clojure**



تمامی این زبانها را می توان بسیار ساده بوسیله این بازی گرافیکی به راحتی و تقریبا مجانی آموخت.

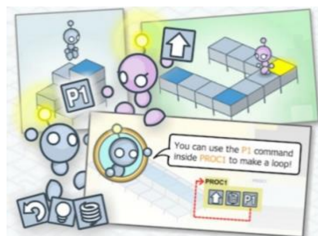
نسخه ی بتا ی این بازی از سال ۲۰۱۳ ساخته شده است. نویسنده گان این بازی معتقدند که سرعت یادگیری برنامه نویسی با استفاده از آن افزایش چشمگیری دارد. این وبسایت در حین بازی مفاهیمی مانننده سینتکس حلقه ها، تابع ها، آرایه و دیگر نکات مهم برنامه نویسی را آموزش می دهند. پس می توان با یک تیر دو نشان زد و در مواقعی که وقت آزاد داریم لذت ببریم و آموزش ببینیم و با دوستانمان بازی کنیم. این بازی دارای مراحل جالب و هیجان انگیز زیادی می باشد که بعلاوه ی آنها امکان بازی کردن دونفره به صورت آنلاین وجود دارد. در این وب سایت چالش های آنلاینی برگزار می شود که برنامه نویسان می توانند توانایی های برنامه نویسی خود رابسنجند،



این نکته باعث محبوبیت بیش از پیش این بازی شده است. جالب تر از همه اینکه ۱۰ نفر برتر هر چالش به مصاحبه در شرکت های بزرگ تکنولوژی واقع در شهر سان فرانسیسکو دعوت می شوند.



این سایت **khan academy** نام دارد و از زبان های مختلف از جمله *زبان شیرین فارسی* هم پشتیبانی میکند. این آکادمی سازمانی آموزشی است که وبسایتی با همین نام دارد و هدف اصلی آن، «ارائه امکانات آموزشی با کیفیت و استاندارد بالا، به هرکس و در هر کجا» است. سازمان غیرانتفاعی خان در سال ۲۰۰۶ به دست سلمان خان، آمریکایی-بنگلادشی تبار که خود دانش آموخته موسسه فناوری ماساچوست (**MIT**) است پایه گذاری شده است. در این وب‌سایت بیش از ۷۰۰ دوره آموزشی درباره برنامه نویسی، ریاضیات، فیزیک، شیمی، زیست شناسی، اقتصاد، تاریخ، پزشکی و... به رایگان ارائه شده است که در وبسایت یوتیوب نیز در دسترس است و میتوانید زبان های برنامه نویسی مانند **C – HTML4 – HTML5 – CSS3 – PHP – JAVASCRIPT – JAVA – PYTHON** و... را با روش های مختلف از جمله بازی های آنلاین آموزش ببینید.



امروزه آموزش برنامه نویسی از سنین پایین توصیه می شود زیرا باعث بهتر فکر کردن و افزایش خلاقیت و تصمیم گیری های درست در آینده می شود. اپلیکیشن **lightbot** دارای یک محیط گرافیکی زیباست که در قالب بازی فکری برنامه نویسی را نیز آموزش می دهند این اپلیکیشن می تواند از سنین پایین به عنوان بازی جالب و هیجان انگیز برای بچه ها مورد استفاده قرار گیرد.

بیشتر وب سایت ها و اپلیکیشن های مربوط به بازی های آموزش برنامه نویسی رایگان هستند و اکثرا در جزئیاتشان آمده است که برای سنین ۶-۱۰۶ میتوان استفاده شود. با وجود پیشرفت های علم و تکنولوژی آموختن برنامه نویسی در آینده ی نزدیک مانند آموختن رانندگی و یا زبان انگلیسی اهمیت پیدا می کند پس چه بهتر که به جای بعضی بازی های تکراری شروع به انجام بازی هایی کنیم که برنامه نویسی را نیز در قالب آنها بیاموزیم.

@Emitiss

خطرات بازی های کامپیوتری

تمامی ساخته های دست بشر و حتی انواع موجودات و دیگر موجودیت ها در این کره خاکی دو روی سکه دارند، که یک روی آن بهره گیری درست و مفید به جهت پیشرفت امور است و روی دیگر آن استفاده نادرست و نابه جا که گاه با آسیب همراه است، در این سو، بازی های رایانه ای هم از این قاعده مستثنی نیستند. در مورد فواید و مضرات بازی های رایانه ای نظرات گوناگونی مطرح است که سلیقه شخص نظر دهنده هم خالی از لطف نیست. پژوهشگران و متخصصین علم روانشناسی بر این عقیده اند که مضرات بازی های رایانه ای بسیار بیشتر از فواید آن می باشد و تمامی پدران و مادران را بر این دانستند که باعث جلوگیری استفاده دائم فرزندان خود از بازی های رایانه ای شوند هر چند این امر را متذکر شدند که حتما "لازم است انسانها بازی های رایانه ای را تجربه کنند اما به میزان کمی از اوقات فراغتشان"

۱- مشکلات بینایی

نگاه کردن و خیره شدن بیش از حد به هر نوع صفحه تصویری، باعث بروز مشکلات چشمی می شود حتی کتاب. افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام می دهند به دلیل استفاده طولانی از بازی و مراحل بازی که ممکن است به طول بینجامد نیز از این قاعده مستثنی نیستند و بیماری های چشمی بیشتری آنها را تهدید می کند، خصوصا اینکه چشم شخص نزدیک بین هم باشد. خیره شدن به صفحه تصاویر سفیدرنگ برای چشم بسیار مضر است، خصوصا اینکه وقتی فرد به صفحه نمایش خیره می شود پلک هم نمی زند و همین مساله باعث خشک شدن چشم می شود. یکی از بیماری های چشمی رایج برای علاقمندان به بازی های رایانه ای، چشم های قهرمان گیتار نام دارد. در این بیماری ممکن است ساعت ها از بازی کردن گذشته باشد اما چشم هنوز درگیر تصاویری است که ساعت ها به آن خیره شده و آنها را می بینند.

۲- انگشت نینتندو

بیماری انگشت نینتندو به نام «نینتن دینیتیس» نیز شناخته شده است. در بازی رایانه ای «وی اسپرت» فرد دو دسته حرکتی در دست می گیرد و می بایست تعادل خود را مثل شکلی که در بازی می بیند حفظ کند. این حفظ تعادل که شکل های گوناگونی دارد به زانوها و ستون فقرات آسیب جدی وارد می کند و حتی گاهی اوقات به دلیل اینکه فرد تعادل خود را از دست می دهد و به زمین می افتد، در قسمت هایی از بدنش دچار شکستگی می شود. مبتلایان به این بیماری پس از مدتی بازی پی در پی، دست و مچ دست هایشان شروع به درد گرفتن می کند. در این بیماری انگشت های فرد متورم می شود و درد می گیرد.

۳- رفتارهای خشونت بار و مشکلات ذهنی



مطالعات نشان می دهد افرادی که بیش از اندازه بازی های رایانه ای انجام می دهند همیشه نگران تر و افسرده تر از انسان های دیگر هستند. معمولا کودکان بیشتر در خطر رفتارهای خشونت بار اجتماعی هستند و حتی خطر اعتیاد نیز در آنها وجود دارد.

از جمله نشانه های بیماری های رفتاری در شخصی که بیش از حد بازی رایانه ای انجام می دهد، نگرانی بیش از حد، عصبانیت های بی دلیل و ترس های اجتماعی است. همچنین کودکانی که بازی های خشونت آمیز را مدام تکرار می کنند تصورات خیالی خشونت باری دارند و رفتارهای تهاجمی بیشتری از خود نشان می دهند.

۴- کاهش و افزایش وزن نامعقول ،اعتیاد

۵- مرگ

افرادی که به بازی های رایانه ای اعتیاد دارند ساعت ها وقت خود را صرف بازی میکنند بدون اینکه متوجه شوند چقدر زمان گذشته است. سال ۲۰۰۷ جوان ۲۸ ساله ای اهل کره جنوبی پس از اینکه ساعت ها در یک کافی نت مشغول بازی بود بیهوش شد. پس از انتقال وی به بیمارستان و به هوش آمدن جوان ۲۸ ساله، او به پزشک معالج خود گفت که ۷۲ ساعت تمام در حال بازی بوده و در این مدت غذای بسیار کمی خورده، به حمام نرفته و استراحت کافی نداشته است. به گفته پزشکان، اعتیاد شدید به بازی های رایانه ای ممکن است مرگبار باشد.

۶- سندروم تونل کارپال

سندرم تونل کارپال زمانی ظهور می کند که اعصاب اصلی بین دست و ساعد تحت فشار قرار می گیرد. این فشار زمانی اتفاق می افتد که تونل کارپال یعنی قسمتی از مچ که اعصاب اصلی و تاندون ها از آنجا می گذرد متورم می شود. افرادی که بیش از حد بازی های رایانه ای انجام میدهند در در خطر ابتلا به این سندروم قرار دارند و تنها نشانه فیزیکی ابتلا به این بیماری، اعتیاد به بازی های رایانه ای است.

البته استفاده بیش از حد از موس رایانه نیز ممکن است باعث ایجاد حساسیت و تورم تونل کارپال شود.

۷- تقویت حس پرخاش گری

مهم ترین ویژگی برخی از بازی های رایانه ای، حالت جنگی بیش تر آن هاست و این که فرد باید برای رسیدن به مرحله بعدی بازی، با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگند. استمرار چنین بازی هایی، نوجوان را پرخاش گر و ستیزه جو می سازد و تلاش می کند خواست هایش را با زور و تهاجم به دست آورد.

۸- انزوا طلبی

افرادی که همیشه با بازی های رایانه ای درگیرند، به انزوا و درون گرایی متمایل شده و در برقراری ارتباط اجتماعی پویا با دیگران ناتوان خواهند بود. این روحیه انزواطلبی باعث می شود که نوجوان از گروه هم سالان جدا شود که این خود زمینه ساز ناهنجاری های دیگر است.

۹- تنبل شدن ذهن

در این بازی ها، به دلیل این که بیش تر، کودک و نوجوان با ساخته ها و برنامه های دیگران روبه روست و کم تر قدرت دخالت و تصرف در آن ها را می یابد، حالت انفعال گرفته و اعتماد به نفس او در برابر ساخته ها و پیش رفت دیگران، متزلزل می شود.

۱۰- افت تحصیلی

به دلیل جاذبه مسحور کننده این بازی ها، نوجوانان وقت بسیاری را صرف آن می کنند و در واقع، با مصرف انرژی عصبی و روانی خویش و با چشمان و ذهنی خسته به بستر می روند و گاه، صبح زودتر از وقت معمولی بیدار می شوند تا پیش از مدرسه نیز اندکی بازی کنند. بی تردید، این علاقه، سبب افت تحصیلی خواهد شد. البته این مقاله فقط و فقط در مورد خطرات بازی های کامپیوتری بود و همانگونه که در ابتدای مقاله گفته شد روی دیگری نیز دارد که فواید آن است و میتوان ازفواید بازی های رایانه ای نیز سود جست.

@An0nym0u3

استیم/ سیستم عامل استیم

فرض کنید صاحب یک شرکت بازی سازی با حاشیه سود چندین میلیارد دلاری در سال ۲۰۰۲ هستید، عناوین موفقی مثل CS و یا مثل Half Life و... دارید.آیا برای شما این موفقیت کافیست؟ آیا درآینده هم شما به فکر فروش سنتی هستیدآیا برای شما CD و DVD و یا سایر ابزارها و روشهای فروش کافی هستند و یا به فکر هدفی بزرگتر هستید یک هدف انقلابی! بله شرکت Valve به مدیریت گیب هدفش از زمانش جلوتر بود. قصد آنها ایجاد یک سیستم بی نقص فروش و توزیع براساس اینترنت بود که دیگر نیازی به چ های وقت گیر و سخت برای باگ های غیر عادی، نیازی به خرید دیسک های جا گیر و همین طور دیگر نیازی به آنتی چیتهای دست و پا گیر نبود دیگر نباید در فروشگاهها منتظر می ماندید، و بالاخره تنها چیزی برای اینکه بدانید چاله خرگوش چقدر عمیق است نصب کردن استیم دوست داشتنی بود.



با این مقدمه که خواندید تا این لحظه متوجه شدید که قصد بررسی Steam محصول انقلابی شرکت Valve را دارم. در دنیای امروز گیمر ها کمتر کسی پیدا می شود که نامی از استیم نشنیده باشید استیم یک Internet-based digital distribution platform است که سرویسهایی از قبیل ارتباطات اجتماعی بین گیمر ها و همچنین سیستم رعایت حقوق دیجیتال برای ناشرین و همین طور ساده سازی عملیات آپدیت و پچینگ گیم ها به صورتی کاملا ساده که پیش تر قابل مشاهده نبود را ممکن می سازد. استیم سرویسهای Voice و چت و پروفایلهایش را بر روی سرویسهای ابری اش ارائه می دهد که قابل به ذکر به نظر می رسید..

استیم بر روی تمامی سیستم عاملهای دسکتاپی پرطرفدار از قبیل لینوکس ، ویندوز و مک کلاینت دارد و خدمات خود را به گیمر ها ارائه می دهد همانطور که در نسخه قبلی گفته شد استیم نقش بسیار مهمی در فراهم آوردن امکان بازی برای کاربران لینوکس داشته است. این سرویس در فوریه ۲۰۱۶ دارای ۱۲۵ میلیون یوزر فعال بوده که رقمی بسیار قابل توجه می باشد. به نظر بنده این رقم در سالهای آینده رشد بسیار بیشتری خواهد داشت و استیم به تک قطب دنیای پخش گیم های دیجیتال تبدیل خواهد شد.کمپانی Vlave پش از ارائه استیم و موفقیتهای روزافزونش دست به ارائه محصولاتی جانبی هم زد که بتواند خود را در رقابت با کنسولهای بازی حفظ کند از این دست اقدامات می توانیم به ساخت کنسول و کنترلر نسبتا گران قیمت Steam Machine و همین طور یک سیستم عامل بر مبنای دبیان (گنو/لینوکس) برای کسانی که قصد خرید و هزینه بر روی یک سیستم عامل جدا مثل ویندوز را ندارند و قصدشان تنها خرید سخت افزار است اقدام کرد که با موفقیت در مقایسه های انجام شده مقدار مناسبی از هماهنگی با سخت افزارهای موجود و همین طور بازی های موجود در استیم را در تست ها نشان داد و امید مناسبی برای این شرکت و بازی دوستان ایجاد نمود.

خب پس از معرفی محصولات و ویژگی ها کمی به بررسی تاریخچه استیم و اهدافی که تاکنون به آنها دستیافته است بپردازیم. استیم در سال ۲۰۰۲ به صورت نسخه آزمایشی در دسترس همگان قرار گرفت و در سال ۲۰۰۳ نسخه رسمی آن ارائه شد در طول این ۱۳ سال شاهد اتفاقات بسیار زیادی بودیم از قبیل ارائه بازی پر طرفدار HalfLife 2 و ایجاد شدن جامعه مجازی بازیکنان توسط استیم، سیستم پیدا کردن بازی برای بازیکنان به صورت اتوماتیک و سایر موارد اما آخرین تغییر بنیادی که قابل ذکر است ایجاد Steam VR است به صورت کاملا مشخص واقعیت مجازی آینده بازی های رایانه ای است دیگر نیازی به موس و کیبرد برای بازی کردن پشت سیستم بدون هیچ گونه تحرک ندارید دیگر نباید نگران اضافه وزن و یا مشکلات مچ و یا خیلی مشکلات فیزیکی ناشی از کم تحرکی باشید.



پس از دانلود استیم و استفاده از آن نوبت به خرید از استیم می رسد شما برای این کار باید ازآدرس روبرو https://steamcommunity.com/market استفاده کنید. به دلیل تحریم بودن ایران و مشکلت خرید از استیم معمولا بازیکنان ایرانی مشکلات زیادی را تجربه کنندکه باعث شرم ساریست. در هر صورت استیم امکاناتی مانند استیم گارد را برای جلوگیری از کلاهبرداری فعال کرده که بسیار عملکرد مثبتی دارد و همین طور اگر یک آیتم و یا شی و یا بازی از اکانت شما دزدیده شود با گزارش به استیم و رو کردن گزارش اکانت شخص خاطی بن شده و از لاگ این شدن و معامله فرد با افراد دیگر جلوگیری می شود که این موارد در هیچ جامعه ی گیمینگ دیگری تاکنون مشاهده نشده است. از نکات قابل توجه و جالب دیگر می توان به اضافه شدن *Big Picture Mode* اشاره کرد که می توان از آن برای اینترفیس های کنسولی و یا اتصال به کامپیوتر استفاده کرد.

از نکات دیگر می توان به ساختن Item ها و یا سایر موارد فروشی در بازی اشاره کرد. که بعضا در سیستم طراحی شده توسط Valve با آوردن رای مشخص می توانند وارد استیم مارکت شوند و به فروش برسند.

به صورت خلاصه می توانم اذعان کنم که استیم در حال حاظر بهترین سیستم توزیع و فروش گیم می باشد. با تجربه بالای شرکت Valve و عناوین شاهکاری مثل Half Life-CS GO- Dota2 وهمین طور سایر بازی های فوق العاده این شرکت و با توجه به آینده نگری فوق العاده این شرکت نسبت به واقعیت مجازی (VR) این شرکت به این زودی ها این بازی را به رقیبان واگذار نمی کند.

@AAP1024

مقایسه کنسول های بازی



در دنیای بازی شرکت های بزرگ هستند که کارشان ساخت کنسول های بازی است و تمام این شرکت ها سعی دارند قدرت خود را به شرکت های رقیب نشان دهند و بگویند آنها هستند که با ساخت کنسول های مختلف بازار را در دست خود گرفته اند و همچنان در آن به پیشرفت و آینده فکر می کنند. با این حال سعی کردیم در مورد ۲ کنسول معروف از دو شرکت بزرگ بحث کنیم و قابلیت های هر کدام را بررسی کنیم.



PlayStation 4 یا به عبارتی PS4 که در میان گیم بازها جا افتاده است نسل هشتم از سری کنسول بازی‌های ویدیوی می‌باشد که در ۱۵ نوامبر سال ۲۰۱۲ در شمال آمریکا و ۲۹ نوامبر در اروپا، آمریکای جنوبی و استرالیا از شرکت سونی به بازار عرضه شد PS4. در زمانی که عرضه شد با کنسول های نظیر Microsoft Xbox One و Nintendo WII U در رقابت بود و مقایسه می شد.

PS4 از پردازشگر شرکت AMD که همکاری خیلی خوبی با شرکت سونی دارد استفاده می‌کند که ترکیبی از CPU و GPU می باشد. این دستگاه از امکانات دیگره بهره برده است مانند کنترل کننده حافظه و decoder ویدیو.CPU ای که درون PS4 به کار رفته است از ۲ ماژول ۴ هسته ای جگوار تشکیل شده که جمعا می‌شود ۸ هسته با ساختار معماری X86-64 می‌توان این را برداشت کرد که شرکت سونی از پردازنده قوی برای ساخت این دستگاه استفاده کرده است. GPU از ۱۸ واحد محاسباتی برای تولید یک عمل‌کرد بسیار عالی و قدرت اوج نمایش از 1.8 TFLOPS ساخته شده است. قدرت حافظه این دستگاه DDR5 است که درحال حداکثر استفاده به فرکانس 2.5500 MT/s می‌رسد و همچنین پهنای باندی که در این حافظه نهادینه شده است معادل با ۱۷۶ GB/s میباشد.

قابلیت های که در این دستگاه به کار رفته عبارت اند از: WiFi و Ethernet برای اتصال به شبکه اینترنت،Bluetooth که برای ارتباط دسته ها با کنسول می باشد، ۲ عدد پورت USB 3 می توان برای شارژ دسته ها استفاده کرد و اینکه هارد یا فلش در صورت لزوم می توان متصل کرد، پورت Auxiliry که برای وصل کردن دوربین به PS4 می باشد، خروجی Mono Headset که بر روی دسته ها موجود می باشد و همچنین خروجی کابل HDMI برای اتصال به تلویزیون.



:Xbox One

شرکت مایکروسافت هم مانند شرکت های بزرگ در ساخت کنسول بازی های ویدیویی فعالیت می کند و تا به حال سه دستگاه به بازار ارائه داده است. در ۲۱ می ۲۰۱۳ سومین کنسول خود یعنی Xbox One را معرفی کرد، این کنسول را xone هم می نامند. Xbox One مانند رقیبان خود PS 4 و Nintendo Wii U از نسل هشتم کنسول بازی های ویدیوی می باشد. اولین کشورهای که xbox one را در تاریخ ۲۲ نوامبر سال ۲۰۱۲ در مارکت خود داشتن از آمریکای شمالی، اکثر کشور های اروپای، استرالیا و نیوزلند بودند، و همچنین در تاریخ ۲۶ ام همان ماه در کشورهای دیگر به بازار آمد.

این دستگاه از CPU AMD(APU) استفاده می کند که از معماری-x86 64 می باشد. تاکید شرکت مایکروسافت بر روی افزایش فضای ابری که برای xbox one قرار داده اند بود تا بتواند به یکپارچه سازی بازی و سرگرمی های دیگر این دستگاه کمک به سزایی کرده باشد. کینکت یکی از گجت های xbox در همه نسخه های که تا به حال ساخته است می باشد و با استفاده از این گجت که دارای قابلیت تشخیص صدا و حرکتی کاربر است به انجام بازی های که نیاز به تحرک دارد کمک می کند. امکانات سخت افزاری که درون xbox one بکار رفته عبارتنداز ۸ گیگ رم DDR3 با پهنای باند 86.3GB/s و همچنین یک حافظه subsystem ۳۲ مگابایت به صورت static جاسازی شده است. دارای درایور Blue-ray برای اجرای بازی های که برای دستگاه ساخته می شود که از تکنولوژی blue -ray استفاده می شود. دارای ۵۰۰ گیگ فضای هارد داخلی که از این فضا ۱۳۸ گیگ آن را سیستم عامل پوشش داده و مابقی فضا برای ذخیره بازی می باشد. xbox one از وضوح تصور ۴k پشتیبانی می کند به عبارتی دیگر (۳۸۴۰ x2160) (2160p) است که برای بالا بردن کیفیت نمایش بازی طراحی شده است.

چند تفاوت و مقایسه در رابطه با PS4 و Xbox One

قیمت دستگاه PlayStation 4 به صورت زیر می باشد

PlayStation 4 £۲۹۹,۹۹

Ultimate Play 1TB Edition

Black/White PS4 با قیمت £۲۸۵

PS4 Bundle با قیمت £۳۲۹

اما دستگاه های Xbox One با اختلاف کمی از PS4 ارزانتر می باشد که عبارتند از:

<= Xbox One 1TB Console £۲۸۵

£۲۷۰ <== Xbox One Console

£۲۹۹ <== Xbox One Bundle

قیمت های درج شده برای تاریخ ۱۱ سپتامبر ۲۰۱۵ می باشد.

از نظر طراحی کنسول Xbox One بزرگتر از PS4 می باشد، که اندازه و ابعاد Xbox برابر است با x27.4x33.3 cm۷,۹ اما ابعاد PS4 برابر است با x27.5x30.5 cm۵,۳ PS4 یک کنسول باریک می باشد xbox one یک مستطیل بزرگ ، قوی و محکم است و xbox one دارای اتصالات بیشتری نسبت به PS4 است.

اما در نهایت کنسول PS4 مورد نظر خیلی هاست که به دنبال خرید آن می باشند.

دسته ها یا کنترل کننده بازی در هر دو کنسول ساختار اصلی خود را دنبال می کنند اما در این میان کنترل کننده بازی PS4 تغییر قابل توجهی به خود دیده است در صورتی که xbox one از همان دسته کنترل xbox 360 استفاده کرده است و تغییری در آن دیده نمی شود.

@Badrinex

بررسی بازی Dota2

بازی آنلاین و مفهومی نسبتا جدید در صنعت بازی های کامپیوتری است از زمانی که اینترنت وارد زندگی ما شد و تمام ابزارهای مورد استفاده ما را دگرگون کرد، مشخصا بازی های رایانه ای هم تغییراتی اساسی را تجربه کردند. این تغییرات در نگرش و ابزارها باعث تغییر روشهای درآمد زایی، روش زندگی و چگونگی ارتباط افراد در یک جامعه کوچکتر به نام بازیکنان و طراحان و به صورت کلی هر کسی که ارتباطی با طراحی، ساخت، پیاده سازی و اجرای یک بازی دارد را شامل میشود. با توجه به گستردگی انواع ژانر های بازی آنلاین قصد دارم به معرفی یک بازی معروف و جذاب بپردازم که خودم هم به صورت مشخص بازیکن آن هستم و با دوستانم از گذراندن زمان با آن لذت می بریم.

بازی مورد نظر بنده DOTA و یا Defense of the Ancients می باشد. این بازی توسط یک طراح به نام Ice Frog در زیر مجموعه های بازی WarCraft III و به شکل یک Custom Mode مطرح شد که بعد ها یعنی در سال ۲۰۰۵ به نام Dota All Stars نامیده و معروف تر شد ، در حال حاظر ایشان در استخدام شرکت Valve می باشند و بازی مورد نظر ما Dota2 نامیده می شود. البته ذکر یک نکته ضروریست که پس از یک تغییر اساسی در ساختار بازی و موتور گرافیکی در چند ماه گذشته نام این بازی بعضا به Dota Reborn هم شناخته می شود اما به صورت کلی بین بازیکنان به Dota2 معروف است. ما شرکت Valve را از بازی Half Life و Team Fortress می شناسیم، این شرکت یکی از بزرگترین و سودآورترین شرکتهای بازی سازی در کنار اسامی مثل یوبی سافت و یا بلیزارد می باشد. در هر صورت قصد دارم تا تجربه ی خودم را به عنوان یک بازیکن نیمه حرفه ای در این بازی با شما به اشتراک بذارم امیدوارم لذت ببرید.



Dota 2 بر روی استیم ارائه می شود و قابل اجرا بر روی لینوکس، ویندوز و مک نیز است پس از این لحاظ می توان آن را یک بازی مولتی پلتفرم نامید که این مورد به جذب مخاطب کمک شایانی کرده است. در مورد دوتا، خود بازی در ژانر بازی های MOBA و یا multiplayer online battle arena می باشد. این بازی یک بازی کاملا رایگان و یا اصطلاحا Free To Play می باشد که یک مستند بسیار جالب هم شرکت Valve در همین مورد ساخته و به بررسی زندگی ۳ بازیکن مطرح این بازی یعنی Benedict "Hyhy" Lim, Danil "Dendi" Ishutin and Clinton "Fear" Loomis می پردازد. این مستند بین گیمر بسیار مورد اقبال قرار گرفت و نشان می دهد که این صنعت به عنوان یک سرگرمی، یک ورزش و یک شغل به زودی به صورت جدی تری مطرح می شود. این مستند به بررسی وقایع این بازی در سال ۲۰۱۱ در اولین Tournament بین المللی Dota که به TI1 معروف است می پردازد. پس از گذشت ۵ سال از آن تاریخ Dota تغییرات زیادی را به خود دیده است، از این تغییرات می توانیم به این مورد اشاره کنیم که به جای یک Tournament در کل سال در هر فصل در هرجای دنیا شاهد یک Major هستیم اما رویدادی که در تابستان رخ می دهد همان اینترنشنال و بزرگترین رویداد آن سال Dota خواهد بود که به میزبانی Valve و در سیاتل برگزار می شود. از مسابقات که بگذریم اشاره به این نکته جالب به نظر می رسد که این بازی در کنار بازی هایی مثل WOW و LOL جزو ۱۰ بازی پردآمد سال ۲۰۱۵ میلادی قرار گرفته است پس جوایز چندین میلیون دلاری مثل جایزه ۱۸ میلیون دلاری سال ۲۰۱۵ که برای برندگان تورنومنت های بزرگ ذکر شده دور از ذهن نیست.

در هر صورت از بحث های اقتصادی که بگذریم بحث گیم پلی مطرح می شود. این بازی به صورت نبرد بین دو تیم ۵ نفری به نام های DIRE وRadiant صورت می گیرد اعضای تیم پس از عملیات Match Making و پیدا شدن بازی باید به انتخاب هیرو مورد نظر خود برای نقش آفرینی در بازی فکر کنند معمولا در بازی های عادی این مرحله ۶۰ثانیه طول می کشد، پس از آن اعضای تیم ها اقدام به Pick کردن هیروی مورد نظر خود از Hero Pool می کنند و بازی شروع می شود. به صورت کلی هیروهای دوتا به ۳ دسته تقسیم می شوند که البته هر کدام از آنها داستان خاص خودشان را دارند و ما سعی میکنیم از بررسی جزیی هیروها خودداری کنیم و تنها اشاره ای به سه دسته ی اصلی تقسیم بندی آنها داشته باشیم.



این ۳ دسته عبارند از: Strength وAgility و Intelligence که هر کدام از آنها بسته به موقعیت مورد نظر می توانند به کار گروهی و بازی تیم کمک کنند. نکته بعدی در بازی دوتا انتخاب نحوه بازی است که پس از سالها در شخصیت فرد شکل میگیرد که به صورت خلاصه فرد باید در ذهنش به سوالات روبرو پاسخ دهد" آیا دوست دارید درگیر شوید یا خیر؟ آیا دوست دارید در نقش کمک کننده به دیگران ظاهر شوید؟ آیا دوست دارید DPS زیادی داشته باشید و یا دوست دارید دیرتر بمیرید؟ همه ی این موارد سبک خاصی از بازی فرد را مشخص می کنند که معمولا در دسته بندی های زیر قرار می گیرند

هیروهای Support -Carry-Nuker -Ganker -Scape-و ...هستند.

هنگامی که این هیرو ها را انتخاب می کنید علاوه بر ویژگی های مخصوص خودشان شما در تیم هم نقشی بر عهده می گیرید که معمولا به ترتیب زیرند:

Midlane-Safelane-Offlane و Jungle البته در بازی همواره موقعیت های غیر عادی و پیش بینی نشده ای هم رخ می دهد که از این حالات خارج است اما سعی ما ارائه و بررسی کلی گیم پلی بازی و دوری از جزییات فراوان است. همان طور که در شکل زیر نحوه نامگذاری رولهای بازیکنها بر اساس مکان آنها در Lane ها مشخص شده است.

به صورت کلی این بازی با اجتناب از هرگونه زبان و صحنه های نابهنجار اجتماعی یک بازی مناسب برای نوجوانان و بزرگسالان به حساب می آید. اشاره به این نکته هم لازم است که تیم های خوبی در ایران در حال فعالیت هستند که باعث افتخار آفرینی ایرانیان در سطوح بین المللی نیز شده اند. در نهایت با توجه به بودجه و سرمایه گذاری های عظیم شرکت Valve بر روی محبوب ترین بازی اش و همین طور استقبال از تورنومنت های بزرگ برگزار شده توسط این شرکت با جوایز چندین میلیون دلاری اش این بازی می تواند برای گیمر ها موقعیتی مناسب برای سرمایه گذاری و نتیجه گیری باشد.

@AAP1024

بررسی بازی GTA V



Rockstar در کارنامه خود بازی های همچون Max Payne , GTA و غیره را دارد، شرکت Rockstar اولین سری از بازی های GTA خود را در سال ۱۹۹۷ به بازار ارائه داد و در آن سال توانست طرفداران زیادی جذب کند. این بازی دارای چند ژانر در یک قالب می باشد که عبارتند از: مسابقه ای، ماجراجوی و اکشن سوم شخص. آخرین نسخه این بازی GTA V می باشد که در سال ۲۰۱۳ به بازار آمد و در حال حاضر آخرین پرچمدار سری بازی های GTA می باشد.

GTA معمولا اولین روش ارائه خود را برای کنسول ها و گیم پد های شرکت سونی، مایکروسافت و نینتندو و در نهایت برای PC بنا نهاده است. طرفداران بازی های GTA برای خود یکی از این دستگاه های ذکر شده را برای انجام بازی تهیه می کنند. دلیل انتخاب آنها را می توان بالا بودن کیفیت و سرعت در پردازش بازی باشد، آخرین نسخه GTA هم از این ویژگی برخوردار می باشد. همانطور که گفتیم GTA دارای چند ژانر است که باعث شده بازی دارای تنوع خاصی باشد. زیرا در حین بازی می توان مسابقه داد، ماموریت های ماجراجویانه انجام داد و همچنین می توان به عملیات های اکشن پرداخت.

Grand Theft Auto V دارای سه کاراکتر می باشد که هر یک از آنها در نقطه ای از شهر سکونت دارند و همچنین دارای ماموریت های مختص به خود می باشند، وقتی هر سه شخصیت بازی آزاد شده باشند می توانید در هر لحظه ای از بازی شخصیت های خود را تغییر دهید. Franklin و Michael De Santa نام Trevor Philips و Clinton شخصیت هایی می باشد که در این نسخه از بازی با آنها به بازی کردن مشغول می شوید.



Michael De Santa

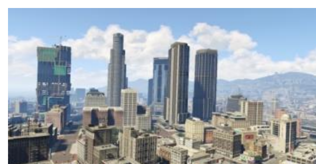
مایکل د سانتا یک دزد بانک بازنشسته است، که با پلیس فدرال یک معامله کرد تا بتواند به شهر Los Santos برود و در کنار خانواده خود زندگی کند . او خانه ای بسیار زیبا و مجلل در شمال شهر دارد. بعد از مدتی که در کنارخانواده خود وقت خود را سپری می کرد، در این زمان او را با یک خلاف کار مکزیکی اشتباه گرفتند و این اشتباه باعث شد تا او دوباره به زندگیه خلاف کارانه خود بازگردد. سپس اولین کارش را با دوست سابقش به نام تروو شروع کرد.

Franklin Clinton

فرانکلین در لوس سانتوس شمالی متولد شد. او هیچوقت خانواده,پول و تحصیلات نداشت تا به آنها وابسته باشد و مجبور شد روی پای خودش بایستد. او از همان دوران جوانی به تشکیلات گانگسترها پیوست و به فروش دارو های مخدر پرداخت و دیری نپایید که دستگیر شد. او در زندان تصمیم می گیرد که کار های خلافش را در یکی از محله های شهر ادامه دهد.

Trevor Philips

تروور در برهه ای از زندگیش در ارتش به عنوان کار آموخته ی جنگی در جنگ و خلبان خدمت می کرده است. پس از حضورش در جنگ,ترور با مایکل آشنا می شود. پس از مدتی هر دو می فهمند که برای دزدی و جنایت ساخته شده اند. بعد از مدتی تروور برای کار های خلاف به مایکل می پیوندد. نهایتا هر دو در اولین تلاش هایشان در کارشان خبره می شوند. چندی نگذشت که بینشان اختلاف در گرفت و شکافی در دوستی آنها پدیدار شد (برخی بر این باورند که عامل این اختلاف همکاری مایکل با FIB در دنیای جی تی آی) بوده است. این نسخه از بازی در شهر Los Santos است و دارای مناطق مختلف است که دور تا دور شهر دریا می باشد و و این شهر از چند منطقه مختلف تشکیل شده است و دارای جنگل، کوه و مناطق مسکونی می باشد. همچنین دارای برج های بلندی است که چهره شهر را بسیار زیبا کرده است و تمام امکانات یک شهر واقعی را دارا می باشد.



نمایی از Vinewood را می توان در کوه های اطراف مشاهده کرد که همانند علامت hollywood در شهر لس آنجلس آمریکا می باشد. جاده هایی با طبیعت بسیار زیبای اطراف آن که جلوه خاصی به بازی داده است که باعث شده مخاطب جذب بازی شود و از آن لذت ببرد.

در این بازی ماشین های بسیاری را می توانید مشاهده کنید که در خیابان و جاده ها در حال تردد می باشند. شرکت RockStar سعی کرده است در این نسخه از وسایل نقلیه بسیاری نسبت به نسخه های قدیمی استفاده کند، مانند ماشین های اسپرت، ماشین های کلاسیک و قدیمی، انواع موتور سیلکت، دوچرخه، ماشین های سنگین، انواع قایق و کشتی و جت اسکی و وسایل نقلیه جنگی که می توان آنها را در جاهای مخصوصی که برای آنها تعیین شده پیدا کرد و استفاده کرد.



البته باید توجه داشت که درون شهری که مشغول به بازی می باشید دارای مکان ها و امکانات مخفی می باشد، یعنی می توان به عنوان رازهای درون بازی به حساب بیایند. برای اینکه بتوانید به این نکات مخفی پی ببرید نیاز دارید در هر جای که هستید و یا میروید دقت بالایی برای یافتن نشانه ها به کار ببرید. به طور مثال در مناطقی از شهر میوه هایی وجود دارند. که با خوردن آن شخصیت بازی به یکی از حیوانات درون بازی تبدیل می شود.

همچنین با رفتن به مکان های اسرار آمیز، شاید این مکان ها در روز قابل مشاهده نباشند اما در شب همان مکان می تواند نمای دیگری را از آن منظره به شما نشان دهد.

@Badrinex

بازی سازی در ایران



در ایران، صنعت بازی‌سازی یک صنعت نوپا محسوب می‌شود. هم‌اکنون طبق اعلام بنیاد بازی‌های کامپیوتری، تعداد تولیدکنندگان داخلی بازی‌های کامپیوتری به بیش از ۳۰ شرکت می‌رسد و این در حالی است که تعداد بازی‌های کامپیوتری تولید شده توسط آن‌ها از مرز ۱۰۰ اثر گذشته است.

در این مقاله قصد ما این است که به طور اجمالی نگاهی داشته باشیم به تاریخچه بازی سازی و وضعیت ساخت بازی در ایران و مسائل و مشکلات این صنعت، هم چنین گفت و گویی با جناب آقای روحیان، یکی از بازی سازان ایرانی خواهیم داشت.



تاریخچه ساخت بازی‌های ایرانی به سال‌ها پیش باز می‌گردد؛ زمانی که دوستداران بازی داخلی به وسیله برنامه‌های مختلف دست به ساخت عناوین ساده و عموما فلش می‌زدند. در طول این سال‌ها بسیاری از عشاق بازی تصمیم به ساخت یک بازی کامل گرفتند اما مشکلات مالی و نبود نیروی کار با تجربه سبب شد بسیاری از این پروژه‌ها در همان برزخ پیش‌تولید باقی مانده و سازندگان آنها هیچ‌گاه طعم عرضه یک اثر سه بعدی را نچشند. این مشکلات ادامه داشت تا اینکه چند تن از افراد نسبتا باسابقه در زمینه رایانه و گرافیک در استودیو هنری پویا دست به ساخت بازی با نام "پایان معصومیت" زدند. جرقه‌های ساخت این بازی در اواخر دهه ۷۰ زده شد هر چند سازندگان با توجه به کمبود امکانات مجبور شدند تا اوایل سال ۸۲ منتظر بمانند. تیم هنری پویا به رهبری پویا دادگر و با داشتن نزدیک به ۱۰ سازنده در ساخت این بازی فعالیت می‌کردند؛ اثری که کار ساخت آن بیش از ۲ سال به طول انجامید و بیش از ۱۵ میلیون تومان هم از جیب سازندگان برای آن خرج شد. سازندگان برای ساخت این اثر از موتور بازی سازی کانتر استرایک‌که یکی از محبوب ترین بازی‌های خارجی نزد گیمرهای ایرانی است، استفاده کردند. پایان معصومیت در نهایت سال ۸۴ و با قیمت ۲۵۰۰ تومان روانه بازار داخلی شد و توانست جوایز زیادی از جمله ۵ جایزه از جشنواره رسانه‌های دیجیتال دریافت کند . پس از این بازی بود که آثار سه بعدی دیگری همچون سرزمین گمشده و رانندگی در تهران وارد بازار شدند. تمامی این بازی‌ها به عنوان نسل اول بازی‌های رایانه‌ای داخلی شناخته می‌شدند و با توجه به بی‌تجربگی سازندگان آنطور که باید و شاید از آنها استقبال نشد. در اینجا مصاحبه‌ای کوتاه با محمد روحیان یکی از بازی سازان ایرانی خواهیم داشت تا از نظرات ایشان در مورد بازی سازی در ایران بهرمند بشیم.

سلام محمد عزیز

- برای شروع لطفا خودتو برای خوانندگان ما معرفی کن.

محمد هستم و در حال حاظر در حال تحصیل در رشته مهندسی نرم افزار، مقطع کارشناسی، عاشق هرکاری که بشه با کامپیوتر انجام داد هستم، به خصوص بازی سازی.

- چند وقته که با دنیای کامپیوتر و بازی سازی آشنا شدی ؟ کمی در مورد تجربیاتت برای ما توضیح بده.

اولین زمانی که کامپیوتر داشتم چهارم ابتدایی بود، در سالهای راهنمایی تا حدی از حالت صرف بازی کردن با کامپیوتر خارج شدم و برای درس های مختلف اسلاید می ساختم و در دوران دبیرستان با زبان های برنامه نویسی و موتور های بازی سازی آشنا شدم که نقطه عطفی بود در زندگی من و باعث شد کار با کامپیوتر را برای آینده خود انتخاب کنم، در دانشگاه هم دو سال است به طور جدی به ساخت بازی های کامپیوتری با نرم افزار یونیتی می پردازم. ابتدا در یک شرکت بصورت کار آموز رفتم بعد همانجا برنامه نویس و مدیر یکی از پروژه ها شدم و حدود یک سال و نیم روی آن کار کردم البته به طور پاره وقت ولی به دلایل مالی پروژه در حد پیش تولید باقی ماند.

در دو پروژه بازی پی سی دیگر هم حظور کم رنگی داشتم که هردو متوقف شدند.

- در زمینه بازی سازی از چه نرم افزار ها و زبان های برنامه نویسی استفاده میکنی؟

نرم افزار های کوچک و بزرگ زیادی برای ساخت نیاز است ولی مهم ترین زبان ها و ابزار هایی که من استفاده میکنم از این قرار است:

نرم افزار فتوشاپ، موتور بازی سازی یونیتی، زبان برنامه نویسی سی شارپ و جاوا اسکریپت، نرم افزار مایا، نرم افزار مکس

- چه نظری در مورد بازی سازی در ایران داری؟

شرایط کنونی مشخص می کند که نمی توان به این زودی ها برای ساخت بازی های بزرگ و با هزینه بالا (AAA) اقدام کرد، بدلیل این که در ایران قابلیت بازگشت سرمایه برای اسپانسرینگ بازی وجود ندارد و ارگان های دولتی هم با پول دادن بی حساب کتاب بدلیل رقابتی نبودن بازار نمی توانند کار به جایی ببرند و نتیجه خوشایند نخواهد بود، از دیگر نقاط ضعف میتوان به این اشاره کرد که در حال حاظر بسیاری از شرکت ها و موسسه های فرهنگی صرفا برای اینکه بگویند ما در راستای بازی سازی قدمی برداشته ایم محصولات بی کیفیت را تولید میکنند و به میزان مورد نیاز حاظر به هزینه کردن نیستند و اینطور به نظر می رسد که اصلا کیفیت برایشان مهم نیست و در صحبت هایی که با چند مورد داشتم این را دیدم که آنها میگفتند ما میخواهیم بگوییم در این زمینه کار کردیم همین! البته نمی توان این موضوع را به همه نسبت داد و هستند آدم های دلسوز که کیفیت برایشان مهم باشد. یک نکته هم این که در ایران به دلیل نبود قانون کپی رایت میتوان به راحتی به منابع یادگیری و نرم افزار های مختلف دسترسی رایگان داشت که نسبت به کشور های دارای قانون کپی رایت امتیاز بزرگی محسوب میشود ولی همین موضوع ضربه بیشتری به بازار بازیهای کامپیوتری در ایران می زند و دلیل آن هم تهیه آسان و رایگان بودن بازی های بزرگ که در سطح جهانی قرار دارند برای بازی کنان است و یک بازیکن ایرانی عادت کرده است برای بهترین ها هم پولی پرداخت نکند چه برسد به بازی های نو پای ایرانی!

نکته آخر این که در ایران به دلیل این که سطح فنی تا حدی از سطح جهانی پایین تر است بسیار راحت تر میتوان بازی هایی ساخت که بین رقبای ایرانی خود ممتاز باشد و در صدر قرار بگیرد.

- آینده بازی سازی در ایران چطور میبینی؟برای آینده چه برنامه ای داری؟

درحال حاظر بهترین و امن ترین راه برای حضور در عرصه ساخت بازی، بازی های تحت پلتفرم های موبایل است و به خصوص بازی هایی که قابلیت بازی چند نفره به صورت شبکه را فراهم کند. برنامه من هم تشکیل یک تیم قوی و کار روی ساخت بازی های چند نفره روی تلفن های هوشمند است.



چرا صنعت بازی رایانه ای ایران سود آور نیست؟

نبود ناشر برای سفارش بازی، هزینه‌های ساخت بالا و ضررهای عموم سازندگان سبب شده که ساخت بازی در ایران به کاری طاقت‌فرسا تبدیل شود. ساخت بازی به یک صنعت تبدیل نشده و همین موجب شده که عموم سازندگان از مشکلات مالی رنج ببرند. بسیاری از آنها مجبور هستند از جیب‌های خود هزینه ساخت بازی را پرداخت کنند. البته بنیاد بازی‌های رایانه‌ای حاضر شده بخشی از هزینه‌های ساخت بازی‌های دارای مجوز را بپردازد اما مشکل اینجاست که کمک هزینه‌های بنیاد در بسیاری از مواقع بسیـــــار پایین‌تر از میزانی است که

سازندگان به آن نیاز دارند.

نبود کپی رایـــــت سد راه سود ناشران بازی ساخته شده از سوی بازی سازان خیلی سریع کپی می‌شود و کسی که می‌خواهد همین بازی ساخت ایران را خریداری کند وقتی می‌بینند بازی‌های درجه یک دنیا با قیمت هزار یا دو هزار تومان در بازار فروخته می‌شود و یا حتی می‌تواند از طریق اینترنت به صورت رایگان دانلود کند، دیگر سراغ خرید بازی‌های داخلی نمی‌رود. در این بین باید به بحث تبلیغات نیز اشاره کرد که بسیار کم است و از سوی دیگر چون محصولات بی‌کیفیت قبلی وطنی، ذهنیت بدی را نزد کاربران ایجاد کرده است در نهایت تمامی این عوامل به فروش کم و سود اندک دامن می‌زند.

چرخش چرخ بازی ساز با حمایت دولت

به اعتقاد بسیاری از فعالان صنعت بازی سازی، حمایت دولت ایران از بازی ساز می‌تواند بستر خوبی برای ادامه کار باشد تا رفته رفته بازی ساز بتواند با این حمایت به سود برسد. محمد عرفان رستمی یکی از بازی سازان ایرانی در گفتگو خود با روزنامه ایران بیان کرده است که حمایت دولت از بازی سازها می‌تواند بازاری را برای بازی های ایرانی فراهم کند، چرا که برای بخش خصوصی در ابتدای کار، سود ده نیست و این شرکت ها در این حوزه ورود نمی‌کنند. از این رو برای راه‌اندازی چرخه اقتصادی این صنعت باید ابتدا دولت در این حوزه ورود کند تا هم ایجاد شغل و هم تکنولوژی این صنعت را وارد کشور کند. متأسفانه در این زمینه هنوز کار خاصی انجام نشده است. صنعت بازی سازی در سایر کشورها در دست بخش خصوصی است و چون قانون کپی رایت رعایت می‌شود، سرمایه گذاری کلانی در این زمینه می‌شود و هم بازی ساز و هم ناشر سود می‌کنند ولی متاسفانه در ایران این‌گونه نیست. بیشتر سازندگان داخلی ترجیح می‌دهند یا بهتر است بگوییم مجبور هستند از موتورهای آماده برای ساخت عناوین خود استفاده کنند. در اینجاست که با مشکل دیگری باز هم با نام هزینه‌های گزاف روبه‌رو می‌شویم. سازندگان برای خرید موتورهای قدرتمند حداقل نیازمند به پرداخت مبلغی بیش از ۵۰۰ میلیون تومان هستند که همین موضوع سبب شده تمامی آنها عطای این موتورها را به لقای آنها ببخشند و به همین خاطر است که استودیوهای داخلی مجبور به استفاده از موتورهای ارزان قیمت یا مجانی خارجی می‌شوند که نه تنها از کیفیت ساخت بسیار پایینی برخوردارند، بلکه مشکلات بسیاری برای سازندگان به وجود می‌آورند زیرا آنها مجبور هستند برای ساخت اثر مورد نیاز خود تغییرات زیادی در موتور به وجود بیاورند. خوشبختانه به تازگی با عرضه موتور ارزان قیمت و در عین حال کارآمدی همچون **Unity** کار ساخت بازی برای سازندگان بسیار راحت‌تر از پیش شده است. مبارزه در خلیج عدن جدیدترین عنوانی است که از این موتور استفاده کرده و به لطف آن می‌توانیم شاهد جذاب‌ترین **FPS** ای باشیم که تا به امروز در کشور ساخته شده است. راهکار دیگر برای این مشکل استفاده از موتور **UDK** است که در اصل یک نسخه مجانی از موتور **Unreal Engine** به حساب می‌آید و مخصوص سازندگانی است که توانایی خریداری این موتور را ندارند. البته سازندگان پس از عرضه بازی موظف هستند درصد مشخصی از فروش بازی را به استودیو **Epic** (سازندگان این موتور) تقدیم کنند.

بهترین بازی‌های ایرانی

چند سال گذشت و باز هم تیم هنری پویا با عرضه لطفعلی‌خان زند و شمشیر نادر به ترتیب در سال ۸۷ و ۸۸، بازی‌های رایانه‌ای داخلی را وارد نسل دوم خود کرد. به نظر می‌رسید آثار نسل دوم از کیفیت بالاتری برخوردار باشند که با عرضه گرشاسب در سال ۸۹ شاهد نخستین عنوان داخلی بودیم که از کیفیتی در سطح آثار بین‌المللی برخوردار بود. ساخت گرشاسب در واقع زمینه‌ای شد برای آشتی مردم با بازی‌های تولید داخلی طوری که تا به امروز نزدیک به ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی به فروش رفته است.



مبارزه در خلیج عدن: این بازی توانسته به محبوبیت فوق‌العاده‌ای دست پیدا کند، طوری که بسیاری این بازی را با نام **call of duty** ایرانی خطاب می‌کنند. مبارزه در خلیج عدن در حال حاضر به عنوان بهترین بازی اول شخص موجود در بازار داخلی شناخته می‌شود و به لطف استفاده از موتور یونیتی گرافیک آن یک سر و گردن از دیگر آثار هم سبک ایرانی بالاتر است.

هزینه ساخت :۱۲۰ میلیون تومان



گرشاسب (گرز ثریت) : سری رب النوع جنگ یکی از مشهورترین بازی‌های جهان است که در عین حال طرفداران پر شماری در ایران دارد. محبوبیت بالای این بازی در کشور سبب شد که استودیو فن‌افزار شریف دست به ساخت بازی بزند که المان‌های بسیاری را از عنوان مشهور سونی قرض گرفته است. داستان بازی حول محور گرشاسب ملقب به اژدها کش می‌چرخد که جزو اساطیر مشهور کشور به حساب می‌آید. به جرات می‌توان گفت گرشاسب تنها عنوانی است که قابلیت رقابت با آثار مشهور خارجی را دارد.

هزینه ساخت :۳۰۰ میلیون تومان

سیاوش



سیاوش: پس از گرشاسب حالا نوبت به دیگر اسطوره مشهور ایران رسیده که وارد بازی‌های رایانه‌ای شود. سیاوش محصول تلاش‌های سه ساله استودیو بازی‌سازی سورنا است که به تازگی وارد بازار شده است. این بازی در سبک اکشن / نقش آفرینی دسته بندی شده و شباهت بسیاری به سری مشهور دیابلو دارد. این بازی با استقبال خوب دوستداران بازی در نمایشگاه بازی تهران روبه‌رو شد و انتظار می‌رود قسمت دوم آن هم طی دو سال آینده عرضه شود.

هزینه ساخت :۲۵۰ میلیون

@Geek_072

بررسی برنامه نویسی بازی

پشت هر بازی که در بازار یافت می‌شود دنیایی از طراحی و برنامه نویسی وجود دارد که این می‌تواند کار یک شخص یا یک گروهی باشد که مسئولیت های مختلفی در ساخت یک بازی را دارند. اکثر برنامه نویسان یا طراحان بازی از ابزار ها و برنامه‌های برای پیش برد کار خود استفاده می‌کنند. در این بین تعدادی از نرم‌افزار های که به منظور ساخت و بازی سازی در بازار موجود هست را بررسی می‌کنیم، که هر یک از آن‌ها چه قابلیتی دارد و در چه سیستم عامل هایی قابل اجرا می‌باشند و در نهایت خروجی آن برای چه دستگاه‌های مناسب است.

Unreal Engine

یک موتور بازی سازی است که گروه Epic Game آن را توسعه داده است. برای اولین بار بازی تیرندازی اول شخص به نام Unreal به نمایش درآمد. هر چند این گروه پایه اصلی ابزار خود را برای ساختن بازی‌های اکشن اول شخص طراحی کرده‌اند، اما توانستند در ژانر های دیگر هم موفق باشند.

نرم‌افزار Unreal Engine با امکانات و قابلیت‌های که در اختیار بازی سازان قرار داده است، باعث جذب توسعه دهندگان بسیاری به سمت این برنامه شد. اولین بازی با زبان ++C را در این نرم‌افزار ساختند، اما یکی از قابلیت‌های دیگری که این برنامه دارد برنامه نویسان زبان #C هم قادر خواهند بود بازی خود را طراحی کنند.

Unreal Engine برای پلتفرم های Window,Linux و Mac قابل دسترس می‌باشد، برنامه رایگان نمی باشد و هزینه پرداختی که در نظر گرفته‌اند برای دریافت از مخاطبان خود به این شکل می‌باشد که در سود فروش هر بازی ۵ درصد از آن را با بازی سازان شریک می شوند. با نرم‌افزار unreal engine می‌توان بازی‌های مختلف برای Desktop، Console و موبایل بازی ساخت.

Desktop :Windows ,Mac , Linux
Console: PS4 ,XboxOne
Mobile: iOS/Android

تمامی بازی‌های که به وسیله این برنامه طراحی و ساخته می‌شوند ۳ بعدی هستند.آخرین نسخه‌ای که ریلیز شده است Unreal Engine 4 می‌باشد که در سال ۲۰۱۴ به بازار آمد.

Construct 2

یک ویرایشگر و بازی ساز ۲ بعدی می‌باشد که پایه اصلی آن بر مبنای HTML 5 طراحی شده است که به وسیله شرکت Scirra ارائه گردید. هدف اولیه این ابزار طراحی و بازی سازی بدون استفاده از زبان برنامه نویسی است. نخستین ارائه نرم‌افزار Construct در سال ۲۰۰۷ بوده است، و آخرین نسخه‌ای که به امروز در دسترس است در ۱۸ ژانویه سال ۲۰۱۶ عرضه شد و این نسخه پایدار می باشد.

قابلیت Drag and Drop این نرم‌افزار کار بازی سازان را بسیار ساده کرده است که هر شخصی بتوان یک بازی با نوع و ایده مورد علاقه خود بسازد .

همانطور که گفتیم پایه اصلی برنامه HTML 5 می‌باشد اما با زبان‌های ++C و javascrip هم می‌توان برنامه نویسی کرد.

بازی‌هایی که به وسیله این ابزار طراحی می‌شوند را می‌توانید در اکثر سیستم‌ها و پلتفرم ها استفاده کرد که عبارتنداز:

Desktop: Windows/ Mac/ Linux
Mobile: iOS/ Android/ WP8/ BB/ Tizen
Consoles: Wii U
Web : All Browsers (HTML5)

نرم‌افزار Construct 2 در حالت Standard رایگان می‌باشد اما اگر بخواهید از نسخه حرفه‌ای آن استفاده کنید باید مبلغ ۱۴۰ دلار پرداخت نمایید.

Game Maker : Studio

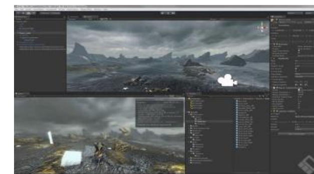
نام اصلی آن Animo بوده است که بعدها به Game Maker تغییر یافته. که به صورت اختصاصی برای ساخت بازی با زبان برنامه نویسی دلفی به وسیله Mark Overmars نوشته شده. Game maker قابلیت ایجاد بازی cross platform و multi genre را دارد که با drag and drop و دانستن یک زبان برنامه نویسی می‌توان یک بازی خلق کرد. بازی ساز Game Maker به برنامه نویسان تازه وارد کامپیوتر این اجازه را می‌دهد تا بازی مورد علاقه خود را بدون داشتن دانش برنامه نویسی با قالب و طراحی های آماده که برنامه در اختیار کاربر قرار میدهد بسازد.

شرکت YoYoGames در سال ۱۹۹۹ اولین نسخه از برنامه Game Maker را عرضه کرد، این برنامه در دو نسخه رایگان و پولی در دسترس می‌باشد که اگر کسی بخواهد به صورت حرفه‌ای از این ابزار استفاده کند باید مبلغ ۱۰۰$ پرداخت کند. در حال حاضر تنها سیستم عاملی که می‌تواند از Game Maker استفاده کند Windows می باشد. آخرین نسخه ریلیز شده از این برنامه برای سال ۲۰۱۲ می‌باشد که در دسترس همگان می باشد. با Game Maker می‌توان بازی‌های دو بعدی برای دستگاه و سیستم‌های که در ذیل ذکر شده طراحی کرد:

Desktop: Windows/ Mac/ Linux
Mobile:iOS/Android/WP8/Tizen
Consoles : PS3 / PS4 / PS Vita
Web : All Browsers (HTML5)

@Badrinex

معرفی انجین unity 5



همیشه بحث بین طراحان بازی که روی Unreal , UDK کار میکردند و کسانی که Unity 3d کار میکردند بوده و همیشه بحث قدرت بین این انجین ها در میان بوده که کدام یک پرچمدار آینده میباشد، البته کسی آینده را ندیده ولی میتوان با مقایسه ویژگی های هر کدام بهترین انتخاب را برای کار خود داشته باشید. شمایی که دارید این مقاله را میخوانید یا قصد دارید بازی سازی را دنبال کنید و یا علاقه دارید که در این زمینه فعالیت کنید، در این مقاله من سعی کردم تا ویژگی های Unity 5 رو بیان کنم و باهم ببینیم که چه چیزی در این نسخه اضافه شده که باعث حرکت Unity به سمت NextGen Game Engine گشته که در حال حاظر انجین هایی مانند Unreal 4 و Cry به این سمت حرکت میکنند خب Unity هم از قافله عقب نمانده است.

خوب بگذارید اول با چند سوال شروع کنیم:

یونیتی چیست؟ یونیتی یک نرم افزار گرافیکی است که امکان تولید بازی ۲بعدی و سه بعدی را بصورت ساده و سریع فراهم میکند.

- چه کسانی میتوانند از این موتور استفاده کنند؟ هر کسی که علاقه دارد چیزی خلق کند !
- پیش زمینه ای برای استفاده از یونیتی نیاز است؟ بله؛ علاقه و پشتکار
- برای استفاده از یونیتی چه مدت زمان برای آموزش نیاز است؟ ۱ روز!!! به وفور دوستانی را دیدم که در زمان بسیار کمی شروع کردند و البته موفق هم بوده اند؛ هرچقدر با یونیتی بیشتر کار کنید بیشتر علاقمند میشوید و دانش و تجربه لازمه را کسب میکنید.
- چرا یونیتی؟ در جواب این را باید بگویم: چرا یونیتی نه!!! یونیتی یک نرم افزار قوی و صد البته کاربر پسند است و در کنار این قدرت بسیار منعطف است یعنی توانایی بالایی برای خروجی به بیشمار پلتفرم را دارد.
- چرا یونیتی منعطف است؟ یونیتی توانایی خروجی برای حدود ۲۳ پلتفرم مختلف را دارد. از ویندوز تا کنسولها و حتی هالو لنز!!!

اما مهمترین بروز رسانی یونیتی در نسخه ۵ فیزیکال شدن سیستم نورپردازی یونیتی بود که توانش را از سیستم Enlighten میگیرد. این سیستم یکی از بهترین راه کارهای محاسبات سنگین نور در RealTime میباشد که قبلا در بازیهای بزرگی مثل NFS The Run و BF3 مورد استفاده قرار گرفته است. دیگر امکانات این نسخه:

۱. X64 Support
۲. Audio Mixer
۳. New Tools For Nav Mesh
۴. Physical Base Matterial
۵. HDR SkyBox
۶. New Platforms Support
۷. Test Utility

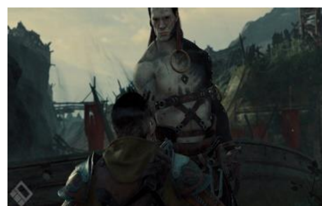
بهتر است بگویم که یونیتی در حوزه های مختلفی میتواند مورد استفاده قرار گیرد. گیم، شبیه سازی، معماری، سینما و ... از این موارد میباشد. در این قسمت به بررسی امکانات یونیتی در این موارد میپردازیم.

بی شک یونیتی یکی از بهترین موتورهای بازیسازی میباشد و با امکانات بسیار زیادی کارهای توسعه گیم شما را کاهش میدهد اما قدرت اصلی یونیتی در این حوزه بیشتر بخاطر توانایی بسیار بالا در بستر موبایل و دستگاههای همراه است. جالب است بدانید که بیش از ۸۰ درصد بازیهای موبایل با یونیتی توسعه داده میشوند و این یکی از برترین ویژگی های این موتور است. یونیتی نسبت به آنریل و کرای بشدت سبکتر اجرا میشود و نیازهای سخت افزاری بسیار کمتری برای کاربرهای بازیهای تولیدی شما ایجاد میکند که این مورد هم بسیار مهم است.

پایه ای ترین امکاناتی که توسعه دهنده های گیم به آن نیاز دارند موارد زیر است:

- سیستم مدیریت و ویرایش انیمیشن
- سیستم ناوبری و تشخیص مسیر
- سیستم کدنویسی پویا و ساده
- سیستم پارتیکل
- سیستم فیزیک و رفتار
- سیستم نورپردازی و سایه زنی
- و ...

یونیتی در رندرینگ RealTime و کلیپهای سینمایی با همه بروزرسانی هایی که در نسخه ۵ یونیتی اتفاق افتاد، یونیتی توان رندرینگ بسیار با کیفیت فیزیکال بیس را دارد. از اینرو یونیتی در بین کاربران حوزه انیمیشن و تولید کننده های کلیپ های سینمایی هم وارد شده است. یکی از بهترین کارهایی که با یونیتی در این حوزه تولید شده است تیزر سینمایی BlackSmith است که در زیر مشاهده می نمایید:



@rooham_inet



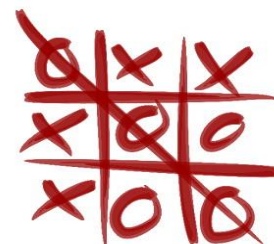






هوش مصنوعی در بازی

احتمالا از دوران کودکی خود بازی ساده x-o را بیاد دارید که با تعداد حالات محدود، هر کس می توانست با حرف مربوط به خود سه خانه پشت سر هم را پر کند و برنده شود.



اگر تمام حالات ممکن را در نظر بگیرید محدود و قابل پیش بینی است و می توان برنامه ای نوشت که درتمام حالات خاص رفتاری هوشمندانه انجام داد.

تصور کنید با یک بازی اکشن دشمنان فقط در جای خود ثابت ایستاده اند و شما با هر درجه از سختی، بازی را بدون کوچکترین زحمتی به پایان برسانید. اینجاست که هوش مصنوعی به یک نیاز اساسی تبدیل می شود.

بطور کلی امروزه بازی ها به پیشرفت چشم گیری رسیده تا آنجا که ما امروزه ترجیح می دهیم در بازی ها به مدل واقعی حریف خود نزدیک شویم و هر چه رفتار حریف خیالی هوشمندانه تر باشد هیجان بازی بیشتر شده و جذابیت بیشتری پیدا می کند. امروزه برای بکار گیری چنین هدفی به سراغ هوش مصنوعی می رویم و با کمک علم آن باید هوشمندانه رفتار کنیم به طوری که در تمام فعالیت های انجام شده بتوانیم استنتاج، خلاقیت و یادگیری را در قالب الگوریتم ها و دستور ها به کامپیوتر دهیم و انتظار رفتار هوشمندانه داشته باشیم.

- **هوش مصنوعی**

یک عامل هوشمند سیستمی است که با شناخت محیط اطرافش، شانس موفقیت خود را بالا می‌برد.

هوش مصنوعی به هوشی که یک ماشین از خود نشان می‌دهد و یا به دانشی در کامپیوتر که سعی در ایجاد آن دارد گفته می‌شود.

در سال ۱۹۵۱ بود که در دانشگاه منچستر سیستمی ایجاد شد و فردی به نام Dietrich Prinz با یک برنامه یا به عبارتی بهتر یک بازی "شطرنج" توانست به دستاوردی فوق العاده در زمینه ی هوش مصنوعی بازی های رایانه ای برسد. این الگوریتم ساده در واقع پایه ی اکثر الگوریتم ها در علم هوش مصنوعی امروز است.

با ورود به سال ۱۹۷۰، اولین بازی کامپیوتری بوجود آمد. این بازی شامل یک جنگنده ی فضایی و تعدادی هدف بود که باید توسط این جنگنده از بین می رفتند. سپس بازی های دیگری در این سبک معرفی شدند که از نمونه های اولیه بهتر و پیشرفته تر بودند.

سال ۱۹۷۲، سال طلایی در دنیای بازی های رایانه ای آرکید نام گرفت و شرکت های بازی سازی تازه وارد هم چون Atari و Taito برای ساخت بازی های خود از تجربه های قبل و الگوریتم های هوش مصنوعی ابتدایی استفاده می کردند.

با آغاز سال ۱۹۷۸ و انتشار بازی محبوب و فوق العاده Space Invaders بازی های رایانه ای آرکید به اوج محبوبیت خود رسیدند. این بازی شامل مراحل بسیار سختی بود که همه ی آنها از هوش مصنوعی قابل تحسین بازی نشات می گرفت.

- **انواع هوش مصنوعی در بازی ها**

هوش مصنوعی رویدادگرا: این هوش معمول‌ترین نوع هوش مصنوعی است. رویداد می‌تواند شامل هر چیزی اعم از اتفاقات بازی تا دستوراتی باشد که کاربر به شخصیت مجازی خود می‌دهد. براساس هر رویدادی که در بازی انجام می‌شود، یک واکنش هوشمندانه نیز روی می‌دهد.

هوش مصنوعی هدف‌گرا: این نوع هوش مصنوعی از هوش مصنوعی رویدادگرا مستقل است. ولی هوش مصنوعی رویدادگرا می‌تواند در طراحی یک بازی، هدف‌های موتور هوش مصنوعی هدف‌گرا را تامین کند. این نوع هوش مصنوعی، هدف با ارزش بیشتر را برمی‌گزیند و آن را با تقسیم به زیر هدف های کوچک‌تر، پردازش می‌کند.

محفظه های سوراخ: این روش ترکیبی از دو روش گفته شده است. روش کار ساده است، دو محفظه دارید و چند نوع کار: فرار (flee)، مبارزه (fight) و پرکردن تفنگ (restock) را در نظر می‌گیریم. محفظه‌ها مقداری از محتوای خود را با گذشت زمان از دست می‌دهند.

رویدادهایی که اتفاق می‌افتند، این محفظه‌ها را با ارزش‌های مختلفی پر می‌کنند و این محفظه‌ها پر و خالی می‌شوند. برای نمونه دشمن مجازی را در موقعیت‌های زیر در نظر بگیرید که می‌توان بسته به طراحی بازی عددهای زیر را کم و زیاد کرد.



در کل می توان گفت بازی‌های کامپیوتری اکشن، ماجرایی – اکشن و تیراندازی، بیش از بازی‌های ژانرهای دیگر از هوش مصنوعی استفاده می‌برند.

هوش مصنوعی در بازی در جایی مشخص می شود که باید در کسری از زمان این سیستم پاسخ گوی مشکل صدها کاراکتر روی نقشه باشد.

از بازی های پر طرف دار امروزه می توان به Need For Speed و FIFA و Clash of Clans نام برد.



به طور کلی می توان گفت هوش مصنوعی در حقیقت هوشی از جنس هوش بشری نیست، بلکه مجموعه‌ای از سوالات متعدد و سپس بررسی پاسخ‌هاست. اگر پاسخ سوال دیر دریافت شود و یا پردازش پاسخ ارایه شده، طولانی باشد، ادامه‌ی فرآیند غیرممکن می‌شود. بنابراین موازی‌سازی پردازش هوش مصنوعی، بسیار دشوارمی باشد.

شاید پردازنده‌های امروزی، ده‌ها برابر سریع‌تر باشند اما بخش زیادی از قدرت پردازشی بالاتر، به بهبود گرافیک اختصاص یافته است.

گاهی وضعیت بسیار پیچیده‌تر و دشوارتر است، مثلاً حالتی که قرار است یک شخصیت غیربازیکن به پدیده‌ای ناگهانی در اطراف خود واکنش دهد، پردازش هوش مصنوعی و تخصیص واکنش مربوطه مثل ترس، دویدن، فرار، خنده و … باید با سرعتی بسیار بالا انجام شود.



اگر چه پردازش صدا به اندازه‌ی پیشرفت گرافیک بازی‌ها، موجب پیچیدگی هوش مصنوعی نشده باشد اما به هر حال صدای شخصیت‌ها، محیط، جلوه‌های ویژه و رویدادها، به پردازش اضافی نیازمند است. جالب است که برخی عناوین برتر امروزی، صداگذاری تکراری و خسته‌کننده دارند.

و در آخر می توان گفت از آنجایی که بازی های کامپیوتری دنیای امروزی را فراگرفته و حتی شرکت های مربوطه نیز حضور هوش مصنوعی را بسیار جدی می دانند می توان گفت هوش مصنوعی برای بازی کردن و همچنین ایجاد مراحل جدید نیازمند منطق، آگاهی از موقعیت، خلاقیت و مهارت‌های تصمیم‌گیری هستند که همه این موارد جزو اهداف محققان هوش مصنوعی محسوب می‌شوند



@Mehnaty

